# 免责声明

杂志内容来源于互联网，内容版权归原杂志社所有。本作品仅供交流学习使用，请于下载后24小时内删除，若喜欢本品，请购买正版。

杂志信息：

名称：电子游戏软件 Vol.319

扫图：百度电软吧--Just啊喂

PDF制作：3DM-SMV--tianfei775

制作时间：2012年4月7日

页数：82页

再见了，电软！！

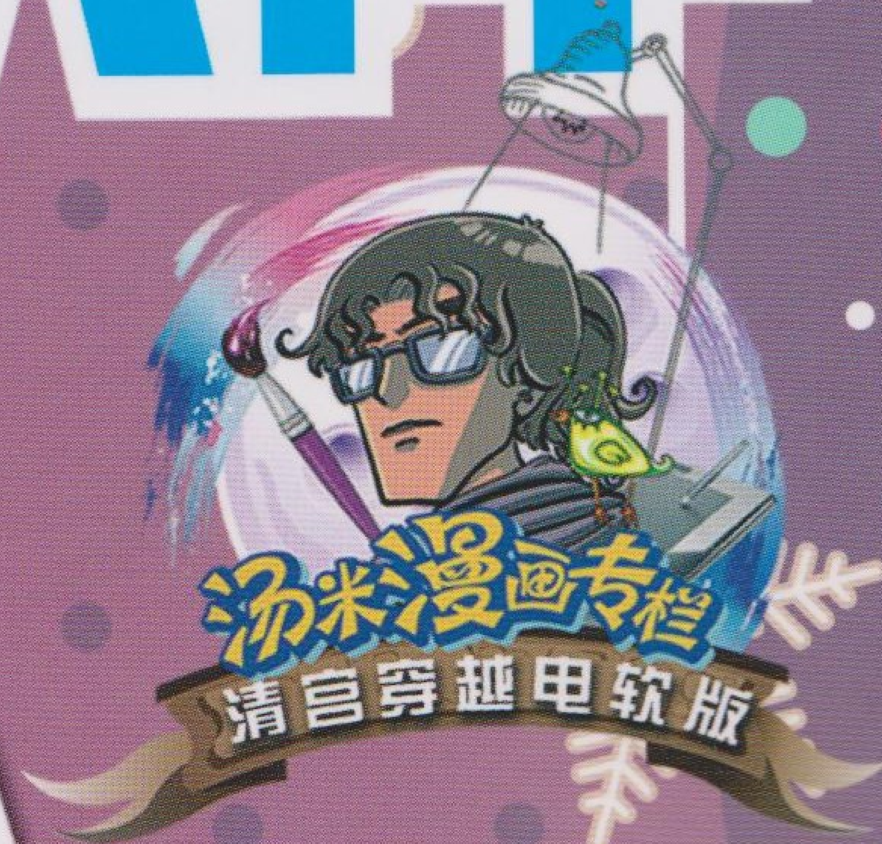
春天来了，《NEW LOVE PLUS》来了，你还等什么？

定价 7.80

GAME SOFTWARE

VOL.319

# 电子游戏软件




无双报道

第二次超级机器人战Z 再世篇
光明之刃
街头霸王X铁拳
静籁之空 献给失落之星的诗
电锯甜心
零之轨迹 进化
为我而生
勇者斗恶龙怪兽篇 特瑞的仙境3D

访谈 "口袋无双"的诞生始末
石原恒和、襟川阳一访谈

## 让清纯之恋与你相随

《NEW LOVE PLUS》发售纪念
《LOVE PLUS》系列总览

时下热门攻略集合

《剧院节拍 最终幻想》
音乐冒险参考信息

《重力眩晕》
重力异想世界全攻略

《极限脱出ADV善人死亡》
终极逃生攻略

PS3时下热门游戏奖杯参考

2012年3月下
VOL.319
ISSN 1006-5032



# 愿清纯之恋与你相随

情人节已经过去了，你收获到爱情了么？如果你还是中学生，好吧，不要太着急，先在最新发售的《NEW LOVE PLUS》里找寻一下感觉吧。本期主题对于情人节来说似乎有点晚，但我们的初衷也不是为了营造什么节日浪漫气氛，终归《电软》的读者大部分还不到谈恋爱的年纪，所以仅就《LOVE PLUS》这个人气恋爱游戏系列做一个总览，其中也会穿插一些有关游戏或者节日的知识，希望大家能够喜欢本期充满浪漫色彩的专题。

## ——《NEW LOVE PLUS》发售纪念《LOVE PLUS》系列总览

### 关于恋爱游戏

恋爱游戏这种游戏类型诞生的时间比较晚，比动作类、射击类、竞速类游戏的晚了十多年，这也是因为该类型需要更多的文字量、更多的场景，以及更多内容，于是在早期雅达利和FC时代的家用机上是没有恋爱游戏的。恋爱游戏通常同属于美少女游戏或少女游戏（乙女游戏）等，主要内容是关于虚拟异性角色的恋爱故事。大部分恋爱游戏都是日本厂商制作的，但也有其他亚洲地区的作品，只不过数量很少，且影响力不足。恋爱游戏由于牵扯部分敏感话题，其中的一些恋爱游戏多少会包含色情内容。通常包含色情内容的美少女游戏会被称作十八禁游戏。

恋爱游戏这种类型首见于1989年发行的《Can Can Bunny》。本作是Cocktail Soft首次发表的约会模拟游戏，后来又推出了一系列作品，目前公认该作品为日本第一部恋爱养成游戏。其第4部作品《Can Can Bunny Premiere》的女主角 Swaty 的人气非常高，该游戏于1996年4月5日被KID正式移植到SEGA Saturn平台上。

继1989年《Can Can Bunny》首创了“约会游戏”后，日本elf公司于1992年12月推出以电脑为平台的十八禁恋爱游戏《同级生》，以后相继推出X86、DOS/V、FM TOWNS和SEGA Saturn版。《同级生》确立了恋爱游戏的基本形式。在典型的恋爱游戏里，玩者操纵一个被女性角色包围的男性主角。游戏玩法通常为与女性角色交谈以增加该角色对主角的“好感度”。这类游戏通常会有一段固定的时间（指游戏内的时间），例如1个月或3年。当游戏完结时，会根据“好感度”和游戏内发生的特定“事件”来决定游戏的结局。比起其他游戏，这种游戏通常有更大的重复游戏性，因为玩家可以每次专注于一个角色来尝试取得不同的结局。《同级生》最初推出时是一个名副其实的十八禁游戏，不过由于情节吸引人，不单使游戏大卖，也间接使故事中的女角田中美沙人气急升。之后elf再推出《同级生2》，一样大受欢迎。后来elf把游戏移植到SEGA Saturn平台之后，才把游戏“洁净化”，除了把限制级的场景删除以外，增加了主角和众女性角色在游泳池嬉戏的部份。

《同级生》确立了恋爱游戏的基本形式，却也导致社会产生“恋爱游戏等于十八禁游戏”的刻板印象。1994年发行的《心跳回忆》是全球第一套全年龄向的恋爱游戏，完全没有色情内容，率先破除了“恋爱游戏等于十八禁游戏”的不良印象。1998年发行的《青涩之恋》同样是全年龄向的恋爱游戏，首创设定女主角散居各地，与《心跳回忆》并列为全年龄向恋爱游戏的代表作品。

在恋爱游戏的内容方面，最常见的故事背景设定为高校爱情故事，但也有其他类型的故事背景设定，例如以科幻故事作为背景设定的《樱花大战》等等。

# ラブプラス

LOVEPLUS

## 关于情人节

情人节是个温馨甜蜜的日子，不仅仅是有伴侣的人，对于单身的人来说也有重大的意义。据传说记载，在情人节当天，单身男女清早一起床就要从钥匙孔向外窥探，如果你所看到的第一个人是在独行，那么你当年就会独身。如果你看到两个或更多的人同行，那么你当年肯定会走桃花运。如果你看到一只公鸡和一只母鸡的话，那你就会在圣诞节以前结婚。

从古罗马至维多利亚时代，人们用两株半开的花来预测婚后状况。未婚男女栽种两株半开的花，花名的第一个字母要与各自名字的第一个字母相同。如果两花交相开放，则预示着夫妻终身美满。如果两花相背而开，则预示着夫妻将会分道扬镳。如果鲜花怒放，则表示未来的家庭人丁兴旺。若出现一朵花凋谢或死亡的情况，则意味着夫妻中有一方会先于另一方而早逝。

不同时代，过情人节的习俗有所不同。其中以1837到1901年英国维多利亚女王时期的情人节习俗最为独特：2月14日这一天，一对对情人，将一株生有两朵含苞待放花蕾的花枝移植在特制的盆内。花名的第一个字母必须与这对情人一姓名的第一个字母吻合。几天后，如果这花枝上的双蕾怒放，交相辉映，便预示这对情人白头偕老。如果双蕾各分西东，相背吐蕊，这对情人终将劳燕分飞。如果花开得硕大、灿烂，表示以后子孙满堂，合家欢乐。倘若一花枯萎凋谢，情人中的一人有早夭之险。

在白金汉郡还曾盛行在情人节之夜祈祷的风俗：点燃一支蜡烛，插入两枚细针，从烛底插到烛心，默念自己爱人的名字，祈祷相爱始终，待蜡烛燃至针尖，据说所爱之人便会及时到来。还有个情人节的习俗：在情人节前一周内，连续7夜，将左脚上袜子脱下穿到右脚上，反复祝愿："愿我的心上人能进入今宵梦境。"据说，这时月下老人就会抛下一根吉利的大红丝线，帮助你完成终身大事。

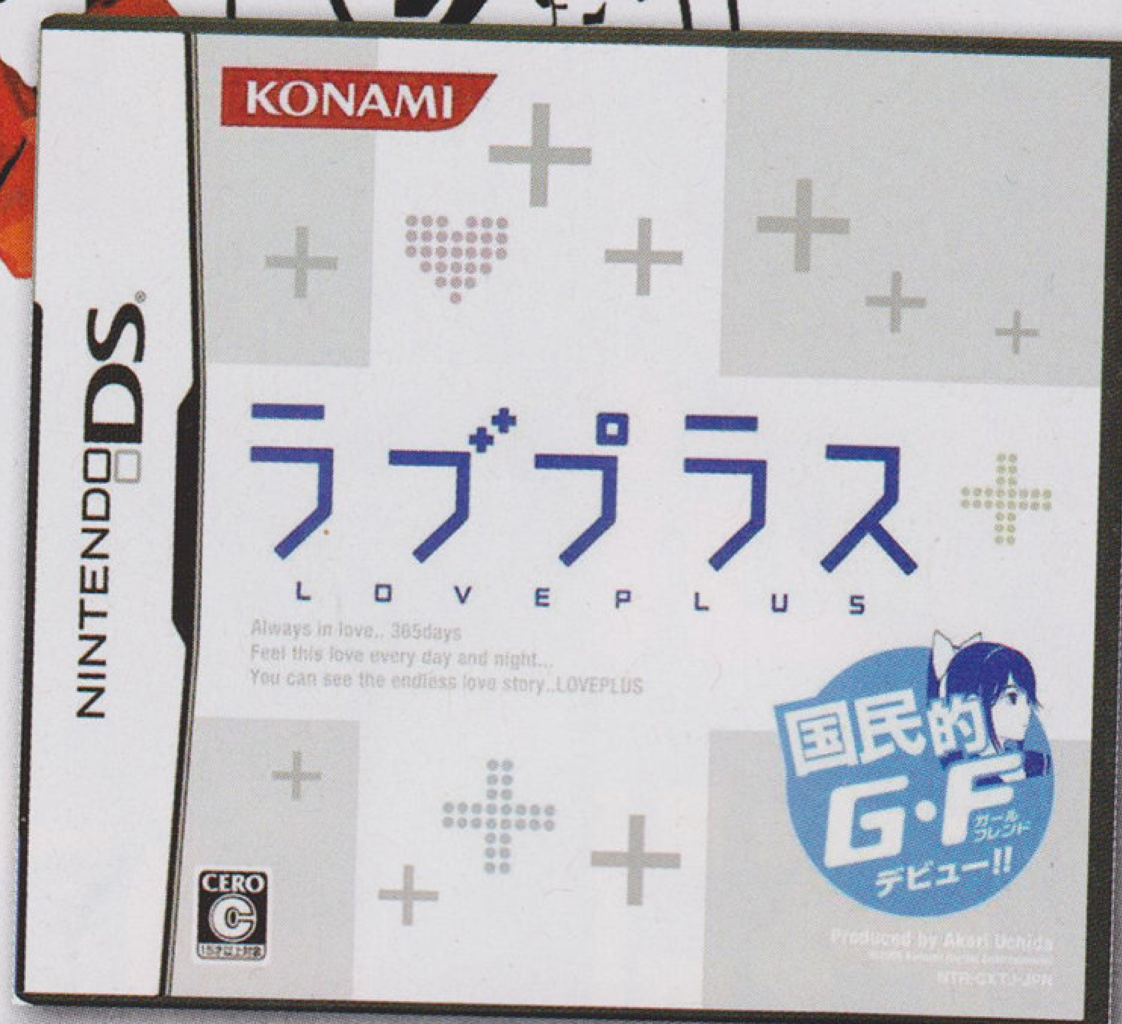
中国在改革开放后，不少年轻男女也开始庆祝这个节日，目前年轻人对情人节的重视程度已经可以与春节、中秋节相比。一般是男生送女生礼物比较正式，女生也要有所表示。除此之外的重要活动内容是到比较浪漫的地点共进晚餐、一起听音乐会、看电影等等。对于正在追求女孩的男生来说，如果这一天女孩接受了他的情人节礼物或者表示接受邀请，就意味着恋爱关系的确定。香港在受到西方文化长期影响下，庆祝情人节已有多年历史。男女会互赠礼物，男送女的标准礼物通常是鲜花、巧克力、首饰等，女送男的一般是手表、领带等男士服饰用品，并且常会到餐厅享用烛光晚餐。澳门人在情人节，男的会送鲜花给女伴，女人则会送给男友巧克力。宝岛台湾的同胞们自然也很重视这个节日，未有交往对象年轻男女常在这天向心上人告白，情侣也会在这天约会。



# LOVE PLUS



主机平台：DS
发售日期：2009年9月3日
游戏售价：5800日元
作品分级：CERO C
制作厂商：KONAMI
发行厂商：KONAMI




《LOVE PLUS》相较于以往的恋爱模拟游戏最大的特征是，着重讲述两人成为情侣之后的各种相处体验，也就是说以往大多数游戏的目的是得到对方的告白，本作则是重心着墨于得到告白成为情侣后的发展。告白后的"情侣模式（恋人モード）"利用了DS内置的时钟功能，会配合现实的时间与季节，同时展开永久持续的"恋爱生活"。玩家无论早晨或深夜，只要打开NDS，就能在游戏中与"她"相见，随着显示时间及季节变化，见面时对方的状态、对话、事件等也都将随之变更。在登场角色方面，有"文武双全大小姐"、"傲娇"、"温厚"、"长辈、晚辈设定"等各式不同性格。

游戏故事从主角搬到新的城市"户轮野市"开始，玩家将扮演刚转进这所私立十羽野高校的男学生，在这里将与3名女子开始了命中注定的相遇。在校园生活与打工期间的相处，累积了许多美好的回忆，但女孩们的想法渐渐超越了普通朋友。她们为了获得你的欢心，迎合你的喜好而努力，鼓起最大的勇气和决心，准备迎接"告白"之日的来临。

本作是一款生活黏着型的恋爱交流游戏，随着游戏启动的时间，包括校园生活甚至在梦中，都将与现实时间同步，而且恋爱一谈下去将会没完没了，你就是女孩们的生活重心，所以如果长时间没跟她见面，可能会跟你闹别扭！



当玩家们跟女孩之间的关系变成恋人之后，接下来将会从两个人之间的恋人生活开始游戏。在这个恋人生活里，玩家们除了可以自由来进行约会或是电话聊天等等之外，另外还可以因应玩家们的喜好来改变设定女孩们的服装、发型或是性格等等。

依照KONAMI的制作人内田明理的说法，本作的理念为"希望做成能够长久得到乐趣的游戏"，并非"攻略完就结束"，而是成为情侣后日子会延续下去的构成。游戏中角色的服装有400种以上，各项事件更在4000以上。

本作在系统上活用了DS的触摸屏与麦克风的设计，能够在约会中进行模拟亲密接触，或者是和女孩子实际对话。另外游戏具备通过无线通讯达成的记录资料交换功能，监制石原明广也谈到："今后如果能有后续作品展开的话，希望让游戏资料能够继承下去。"后来这句话也成为了现实，并且是非常关键的要素。








## 有关情人节由来的传说

**传说之一**：公元3世纪，罗马帝国皇帝克劳迪乌斯二世在首都罗马宣布废弃所有的婚姻承诺，当时是出于战争的考虑，使更多无所牵挂的男人可以走上争战的疆场。一名叫瓦伦丁（Sanctus Valentinus）的神父没有遵照这个旨意而继续为相爱的年轻人举行教堂婚礼。事情被告发后，瓦伦丁神父先是被鞭打，然后被石头掷打，最后在公元270年2月14日这天被送上了绞架。14世纪以后，人们就开始纪念这个日子。现在，中文译为"情人节"的这个日子，在西方国家里就被称为Valentine's Day，用以纪念那位为情人做主而牺牲的神父。

**传说之二**：据说瓦伦丁是最早的基督徒之一，那个时代做一名基督徒是要冒很大风险的，为掩护其他教徒，瓦伦丁被抓住投入了监牢。在那里他治愈了典狱长女儿失明的双眼。当暴君听到这一奇迹时，他感到非常害怕，于是将瓦伦丁斩首示众。据传说，在行刑的那一天早晨，瓦伦丁给典狱长的女儿写了一封情意绵绵的告别信，落款是：From your Valentine（寄自你的瓦伦丁）。当天，典狱长的女儿在他墓前种了一棵开红花的杏树，以寄托自己的情思。这一天就是2月14日。自此以后，基督教便把2月14日定为情人节。



# LOVE PLUS +



主机平台：DS
发售日期：2010年6月24日
游戏售价：4800日元
作品分级：CERO C
制作厂商：KONAMI
发行厂商：KONAMI




《LOVE PLUS +》是《LOVE PLUS》的续篇作品，或者说是"资料篇"、"加强版"，本作继承了前作与高中生女主角恋爱交往的玩法，除了上学放学等日常之外，还追加了"旅行"等非日常要素，让玩家体验更为逼真的恋爱生活。

为了迎合游戏的发售时期，本作中加入的最醒目的要素就是旅行模式。该模式是独立于本篇的部分，只要在游戏中满足某些条件，就可以进入这个模式，玩家要陪着换上了新发型的女友前往热海市，进行两天一夜的旅行。旅行中可以看到热海城，初岛以及宫之松等实际存在的旅游景点。开始旅行之后就会强制进入即时模式，跳跃模式暂时无法使用，整整两天都将在真实时间中度过，每天都各自安排有特定的事件发生，有时还会有漂亮的CG。

Love Plus模式在本作中也得到强化，女友的表现变得更丰富，她们会进行更细致的行动，并且会出现一些小道具。语音识别的功能也增强了，可以识别关键词，女友回答反应的模式以及动作都有一定数量的增加。此外，该模式中增加了两个有趣的部分："健身操"和迷你游戏"对战方块"，前者可以和女友一起做伸展、俯卧撑和仰卧起坐三种运动，后者是KONAMI游戏的传统项目之一，本次将作为奖励内容出现，并且其中还会有KONAMI其他游戏的女主角客串，连《搏击玫瑰》的人物都有。



其次还有事件种类的增加。前作中在考试期间偶尔会发生和女友一起开复习会的事件，这时候就有机会到女友家里去。除此之外很少有机会可以到对方家里去，或者让女友到自己家里来。本作中增加了生病的看护事件，玩家可以探望生病的女友，自己生病后对方也会来看护。相比之下新增的另一种吵架事件显得更有意思，吵架发生的原因大多都是一些日常中很现实的小问题，但是却能让人体会到女友无理取闹的一面。

另外，随着游戏容量从2G bit扩大为4G bit，女友的发型和服装得到大幅增加，包括前面的各类事件，都说明本作所追加的要素之多，足以被当做"续篇"来看待。

最后，本作支持继承前作存档，并且提供奖励，奖励内容很丰富，可以引发特别事件，追加Love Plus模式里的奖励，增加举行复习会的几率，开启部分CG等等，不过具体奖励多少是根据存档中与女友的情侣等级来决定的。还有，本作加强了玩家之间交流的机能。游戏中可以自制名片与全日本各地的同好交换名片，更有意思的是，可以利用设置在47个区县的DS站，寻找当地的限定道具，或是真正带着女友一起出游。利用这些DS站还能找到各种各样的角色Q版形象，这也是收集要素之一，可以通过与玩家交换名片来实现收集。

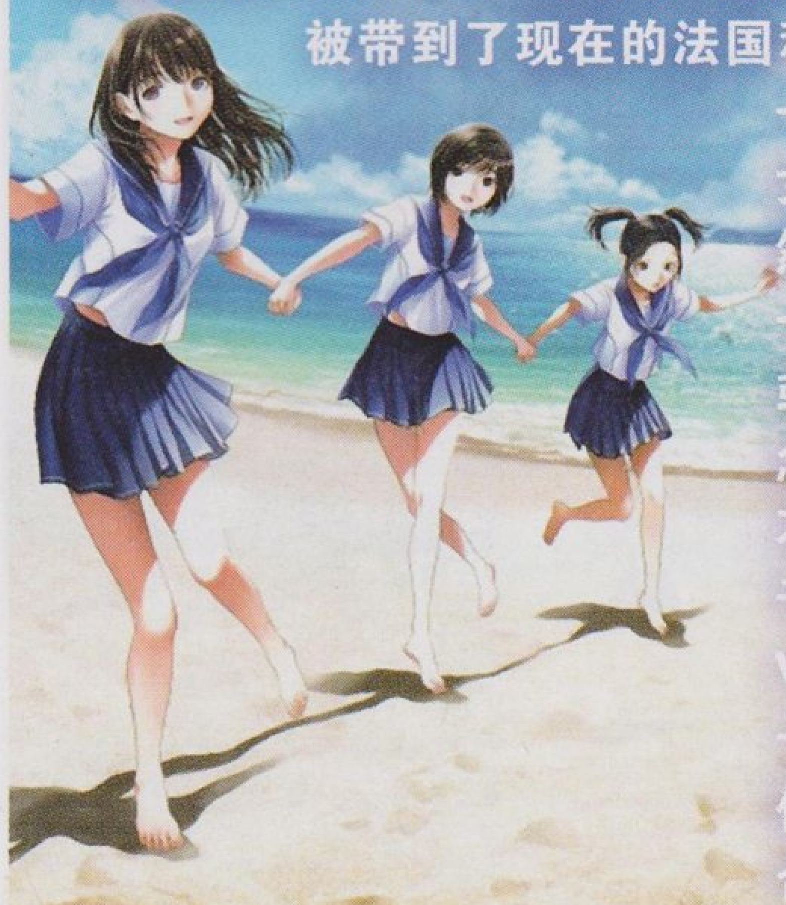




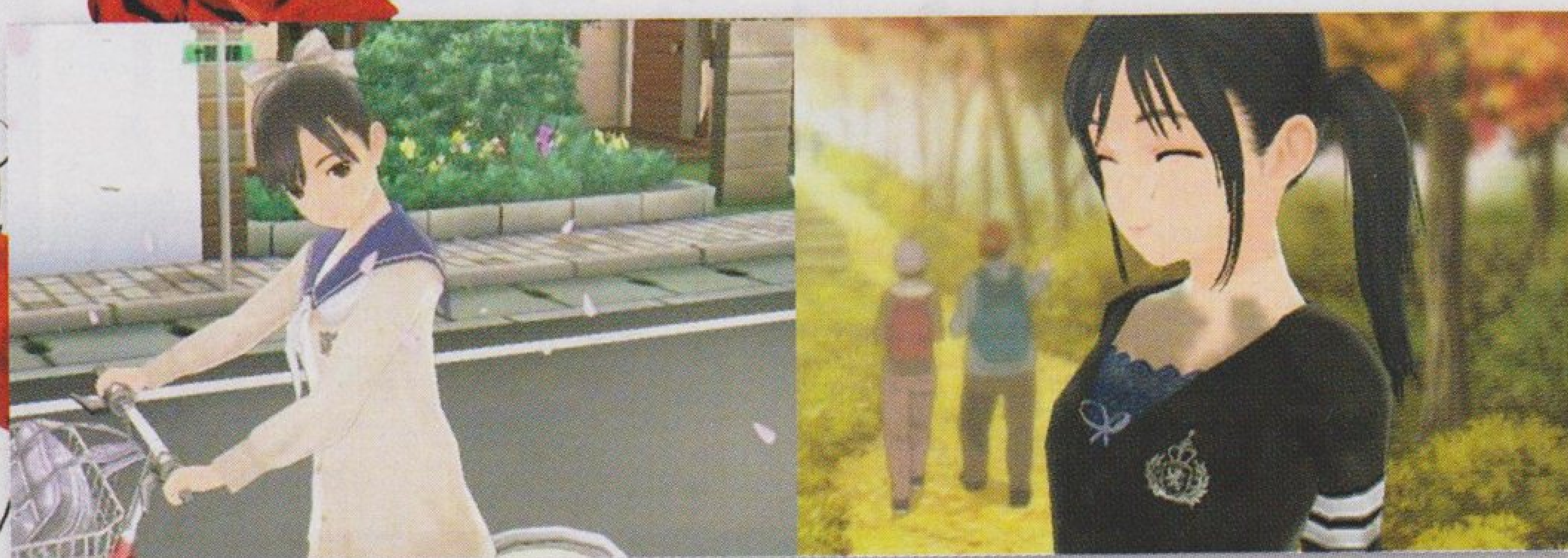

## 有关情人节由来的传说

**传说之三**：在古罗马时期，2月14日是为表示对约娜的尊敬而设的节日。约娜是罗马众神的皇后，罗马人同时将她尊奉为妇女和婚姻之神。接下来的2月15日则被称为"卢帕撒拉节"，是用来对约娜治下的其他众神表示尊敬的节日。在古罗马，青年男女的生活是被严格分开的。然而，在卢帕撒拉节，小伙子们可以选择一个自己心爱的姑娘的名字刻在花瓶上。这样，过节的时候，小伙子就可以与自己选择的姑娘一起跳舞，庆祝节日。如果被选中的姑娘也对小伙子有意的话，他们便可配对，而且最终他们会坠入爱河并一起步入教堂结婚。后人为此而将每年的2月14日定为情人节。

**传说之四**：来源于古罗马的牧神节，基督教会庆祝这一天是为了把古罗马的牧神节（每年的2月15日）基督教化。在罗马人崇拜的众神中，畜牧神卢波库斯掌管着对牧羊人和羊群的保护。每年二月中，罗马人会举行盛大的典礼来庆祝牧神节。那时的日历与现在相比，要稍微晚一些，所以牧神节实际上是对即将来临的春天的庆祝。随着罗马势力在欧洲的扩张，牧神节的习俗被带到了现在的法国和英国等地。人们最乐此不疲的一项节日活动类似于摸彩。年轻女子们的名字被放置于盒子内，然后年轻男子上前抽取。抽中的一对男女成为情人，时间是一年或更长。基督教的兴起使人们纪念众神的习俗逐渐淡漠，教士们不希望人们放弃节日的欢乐，于是将牧神节改成瓦伦丁节（Valentine's Day），并移至二月十四日。这样关于瓦沦丁修士的传说和古老的节日就被自然地结合在一起。



# NEW LOVE PLUS



主机平台：3DS
发售日期：2012年2月14日
游戏售价：6980日元
作品分级：CERO C
制作厂商：KONAMI
发行厂商：KONAMI




KONAMI于2011年5月发表，将于N3DS上推出的热门恋爱交往游戏《LOVE PLUS》系列新作，先前游戏名暂订为《Project LOVE PLUS for Nintendo 3DS》。后来官方将游戏名称确定为《NEW LOVE PLUS》，初步暂定于2011年秋季推出，后经过一系列的延期，终于在今年的2月14日和大家见面了。

《NEW LOVE PLUS》中角色的模块将重新制作，女朋友们将会呈现更加精细可爱的动作。随着平台转移至3DS，画面表现也大幅提高，能展现出的情感表现也更加提升。根据制作人表示，《NEW LOVE PLUS》虽然是改头换面全部重新制作的完全新作。但是并不会换掉大家所熟知的三位女朋友，而是希望玩家们可以再一次重新和女朋友们坠入情网。

本作新增机能非常多，包括搭载利用3DS摄像头的脸部辨认机能"男朋友锁定（カレシロック）"，再也不会发生女朋友被其他玩家拿去游玩约会的情况发生。就算将帽子、眼镜等等摘掉也一样可以辨识出玩家。另外，也可以关闭男朋友锁定功能。并且还有将女朋友介绍给朋友的机能，也会记忆住玩家的朋友们长相并进行互动。新作也会对应陀螺仪，可以从各种角度欣赏女朋友姿态。游戏导入天候变化，天气也会影响例如要撑伞上学等等要素。当然还有纵、横持握掌机的游戏模式选择，当横向持握时上屏幕对应3D立体裸视。并且会加入对应左撇子的操作方式。最后，本作还和街机版连动，可触发事件和入手服装等等。记录文件保存在SD卡之内。可以继承前作记录。要将NDS平台的前两作记录文件移转至《NEW LOVE PLUS》的话，必须从"任天堂电子商店"下载售价200日元的付费软件。并且软件会内附特典附属机能。






在《NEW LOVE PLUS》中，玩家可以把数据上传至网络，并且和网络的数据同步化。连上网络进行更新的话，全体玩家游玩的记录会回馈进游戏之中。例如情侣们常去的人气约会地点人会变的越来越多，或是没有人气的店家会倒闭被新店铺取而代之等等。或是玩家所设定的街道声音也会出现在地图上。简单的说，就是玩家游玩时间越长，十羽野市的风景也会流转渐渐产生变化，包含进时间、天气、季节等等要素，将可以见到包含小细节内的微妙变化。

玩家将数据上传的话，同时也会进行游戏数据的更新下载。街道声音和十羽野市的状态会实时更新。此外，也会自动更新游戏的追加数据、记载玩家游玩状况的情报志十羽野Watcher、和移动电话"女朋友邮件"的连动信息等等。

本作记载玩家游玩的记录和本人情报的名片功能也进行了全面强化。玩家游玩中可得到的名片，基本上承袭了前作编辑方式，但是《NEW LOVE PLUS》将可以在名片上贴上贴纸、或是改变整个背景风格等等。另外，编辑好的名片可以和街机版的《LOVE PLUS Arcade colorful Clip》连动印刷。

《NEW LOVE PLUS》中还会加入全新功能"随时随地约会"，只要使用N3DS主机内置的摄像头照下现实景物，就可以和现实结合编辑出原创的约会行程。遵从游戏内指示，可以编辑出"靠墙站立"、"坐在椅子上"各种姿势。还可以将编辑好的行程用通信机能传送给朋友以及上传到网络上供全世界玩家下载，并且根据下载的次数还会公开人气排行榜。

## 情人节礼物的含义

### 巧克力的含义：

榛子巧克力——忠贞
果仁巧克力——可人
酒心巧克力——与你共醉
奶香巧克力——我的蜜糖

### 鲜花的含义

蔷薇——求爱
百合——百年好和
合欢——欢乐
满天星——爱怜
向日葵——爱慕
金盏花——迷恋
红豆——相思
石斛兰——任性美人
红菊——我爱
紫丁香——羞怯
白丁香——念我
郁金香——爱的寓言
杨柳枝——依恋
紫罗兰——永恒之美
波斯菊——永远快活



# LOVE PLUS i

主机平台：iOS　发售日：2010年4月5日　售价：600日元　分级：CERO C



《LOVE PLUS i》系列是取材自《LOVE PLUS》的iPhone / iPod touch应用程序，依收录角色分为3个版本，提供能聆听女主角以甜美嗓音报时的“语音报时”、能通过内置相机与女主角合影的“扩增实境相机”以及能登记行程的“行事历”等便利功能。

严格来说，《LOVE PLUS i》本身并不是游戏，而是一款集中了AR照相，日历，可视化时钟等功能的软件，软件的时钟的背景是由女主角构成，整点报时也是由女主角进行，轻触时钟，女主角会精确地报出时间，而后期版本则添加了女友轻声细语的闹钟功能。另一方面日历则提供了LP风格的日历，从1.0.4版开始日历支持同google日历进行同步，而整个软件最引人注目的还是AR照相功能，与电脑上的AR卡软件一样，通过打印的AR卡片，玩家就可以和自己的女友进行合影，从1.0.4版开始支持GPS对应热海活动（7、8月在热海进行GPS定位后就可以拍出特别服装的照片）后，LPi与官方举办的各种季节性活动的联动愈发频繁，目前虽然软件功能很少，但是随着版本更新功能将越来越多。

本作的三个版本中，《LOVE PLUS iM》收录高岭爱花，《LOVE PLUS iR》收录小早川凛子，《LOVE PLUS iN》收录姉崎宁宁。作品后来特别配合姉崎宁宁的生日（4月20日），同步放出了《LOVE PLUS i》系列的1.0.1版更新，新增起床闹钟、服装、事件、拍照样式等内容。而在以后的更新中，1.0.4版增加热海活动，1.1版开始增加内购闹钟，热海活动结束，1.3版开始支持日本男子LP化地图，1.5版取消地图，1.7版开始增加GPS散步和积分购买套装的功能，并且开始支持ipad2。













## 关于白色情人节

白色情人节的来源最多见的是起源于日本一说。但实际上白色情人节是起源于意大利的罗马，距今已有一千多年的历史。罗马皇帝在2月14日救了一对因为原本因违反恋爱结婚禁令而要被处死的恋人，罗马皇帝为了纪念这一天而设立了情人节。而在一个月后的3月14日，这对获救的恋人宣誓恋情将至死不渝，为纪念这天于是另订为白色情人节。而此节日就从欧洲开始流传到世界其它地方。

一开始，3月14日是没有名字的，与2月14日一样都叫做情人节。后来，人们为了把两个节日区分开来，便将3月14日定为“白色情人节”。白色在欧洲国家看来是纯洁、清纯、有灵性的，就好像年轻的少女一般。这便成为了“白色情人节”名称的重要来源之一。因为逐渐的流传与发展，“白色”所代表的更是期盼与幸福，是对恋人的祝福。白色情人节源于欧洲国家，于上世纪70年代被日本人所接受并广泛流传。逐渐地，白色情人节流行于日本、韩国、中国台湾省等地区，是我们所知道的西方情人节的延续。

欧洲人对过白色情人节已有一定的历史，并已形成了相当成熟的习俗。相传，2月14日，男孩送女孩给礼物（一般为玫瑰花和巧克力）。经过一个月的考虑和考察，到了3月14日，如果女孩回赠男孩礼物（一般送纯手工曲奇），就表示女孩认可男孩，可以谈恋爱了。

纯手工曲奇是白色情人节的主要礼物，来源于英国的音乐家爱德华·埃尔加夫妇的爱情故事。因为爱德华的作曲灵感就是来源于他妻子所制作的纯手工曲奇“皇后恋曲”，所以纯手工曲奇所代表的是女生对男生的温柔、体贴、及爱意，所以成为了女士回礼给男士的重要礼物。



# LOVE PLUS Arcade colorful Clipi

平台：ARC　类型：小游戏合集　发售日期：2010年7月24日

《LOVE PLUS Arcade colorful Clip》是主打休闲小游戏的《LOVE PLUS》系列衍生作品，也是唯一的街机平台系列作品，本作利用磁卡记录，提供了钓鱼、捉迷藏、切西瓜等诸多休闲小游戏。其内容基本继承系列作品的玩法，选择各种选项进行对话，还可以和女朋友进行各种小游戏增进感情。另外还有猜测女朋友将要试穿服装的小游戏，猜对的话同样增加好感度，连续猜中十次的话，会有特殊事件发生。由于机能的强大，游戏的女友建模非常精细，游戏完毕后可以得到点券，而另一个游戏则是类似大富翁的小型多人游戏，游戏中出现了很多配角的面孔，甚至连爱花的妈妈也有登场。目前街机版游戏打印出的AR卡可以用于《LOVE PLUS i》、《NEW LOVE PLUS》等游戏。该机台目前在国内没有看到，有机会去日本旅游的玩家一定要去试试看啊。





配音：早见沙织
学年：高校2年级
血型：A型
生日：10月5日
星座：天秤座
兴趣：制作点心

# 高岭爱花

MANAKA TAKANE

成绩优秀，由于父母是有名的医生，她是个名副其实的大家闺秀。同时文武双全，还是网球部的王牌，总是周围注目的焦点。但或许因为从小受到很好的教育，她做事有些认真甚至死板，也因此周围的人往往会产生误会而对她敬而远之。

在初期设定中，爱花本来不是网球部的，但设定好的三人中，宁宁已经有了打工一职，而凛子又不像是运动系的角色，于是就让爱花加入了运动部来保持一个平衡，并且选择了文雅气氛略浓的网球部。外表设定力求表现一种随处可见的感觉，这也是同年系角色最基本的要求。至于发型，由于是最开始设计的角色，在摸索作品风格的时候做了很多设定，初期设定最终决定单马尾则是因为游戏的3D建模在先，为了方便制作而事先做成了这一种容易表现的发型。

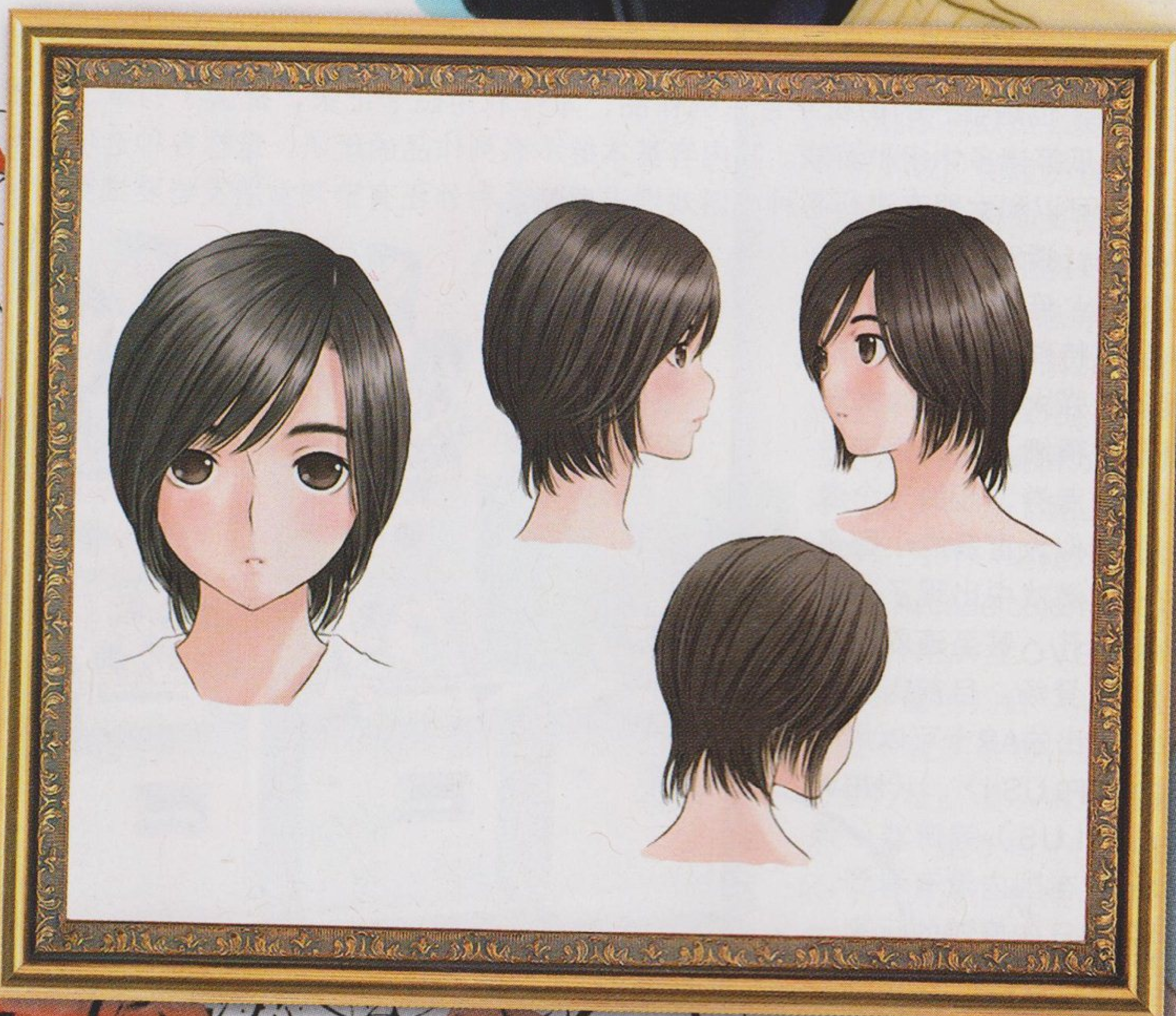
她名字的由来相当简单，高岭自然是取自“高嶺の花”（形容高不可攀的存在）。读音就有些脱力了：宁宁是上一年级，凛子是下一年级，而她就在中间，即是“真中”，读作manaka。最后一个字之所以不是华而是花，一是对应“高嶺の花”，二是制作人感觉花字比华字更有高雅和真实的感觉。

## 制作人对爱花的评价：

内田明理（制作人）：爱花的精髓果然还是“会渐渐被染成玩家的颜色”，这可以说是《LOVE PLUS》本身的概念之一。爱花是一个大家闺秀，就算发生一些细微的事也会立刻做出反应，渐渐被染上玩家的颜色，我认为这点就是她最大的魅力。在这个意义上，她是交往过程中会渐渐变得和自己相似的那一类女孩子。现实地说，如果自己不修边幅，她也会变得很随便。既然容易被染上自己的颜色，那作为男友的玩家们就必须多自律一点才行。我想她就是这么一个角色。

神山敬界（剧本编写）：就我个人来说，觉得她最可爱的是她慌张的时候。比如说在Winning Burger（《LOVE PLUS》和《心跳GS》世界中存在的快餐店）的初次约会时，明明没有吃过的东西她谎称吃过了却圆不了谎，然后就变得慌慌张张起来了。这种有点脱线之后又慌忙弥补的样子我感觉特别可爱。而爱花在采取这种行动的时候，主角有时会察觉到有时又不会，可以带入主角的感情去体验，同时像看电视剧一样俯瞰他们俩也很有意思。

ミノ☆タロー（绘画人设）：果然在杂志之类的媒体就是会把爱花当做中心角色呀，因此，为了让她能在视觉效果上拥有被当作中心对待的说服力，我做了很努力的设计。比如说外包装盒上就只有爱花一个人，一些杂志的封面也只登了爱花。我想在这种时候就必须画出她作为女主角的说服力，让凛子派和宁宁派感觉“嗯，是爱花也情有可原”。我想，如果能表现出单纯的女主角，那就再好不过了。







配音：皆口裕子
学年：高校3年级
血型：O型
生日：4月20日
星座：白羊座
兴趣：做家务、恐怖电影





# 姉崎宁宁

## NENE ANEGASAKI

主角的学姐，同时又是在快餐店打工的前辈。由于她性格和外貌显得成熟，总是被委以与年龄不符的重任，积攒下重重烦恼。常常站在被人依靠的立场上的宁宁，因为主角的出现而变得渴望尝试依赖别人。

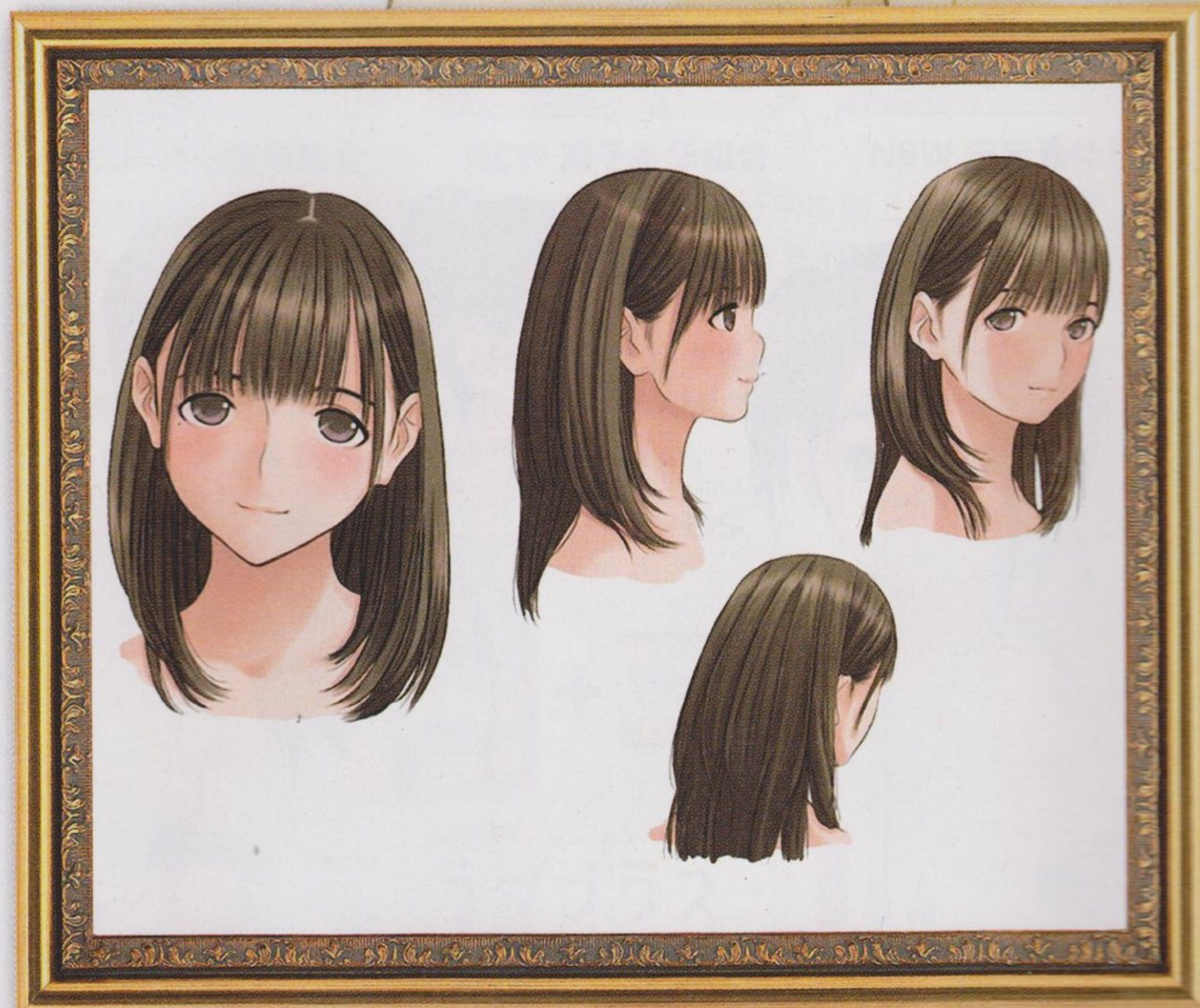
设定之初，并没有决定她是高中生还是大学生，还有过"提着小提琴，化淡妆的音乐大学生"这样确切的设定，最后想到还是让她和主角在同一学校好，不过淡妆这一特点还是保留了下来。内田和负责游戏设计的石原明广都曾透露，按照最开始的构想，宁宁在游戏中跟主角会分手一次之后再重归于好。这话一出引起了很多人的紧张，于是考虑到玩家的感受而没有采纳这个主意。根据内田最初的构想，三位女友分别对应了大中小三个概念。这不仅是年龄，也包括身高，精神的成熟程度，姓名里的暗示，当然还包括了胸围等等。站在"大"这个位置上的宁宁相比另两位女友，在印象分上有优势，玩家在被她治愈的同时会渐渐了解她更多的魅力。要知道，一个会撒娇又可以依赖的姐姐可是相当有杀伤力的。

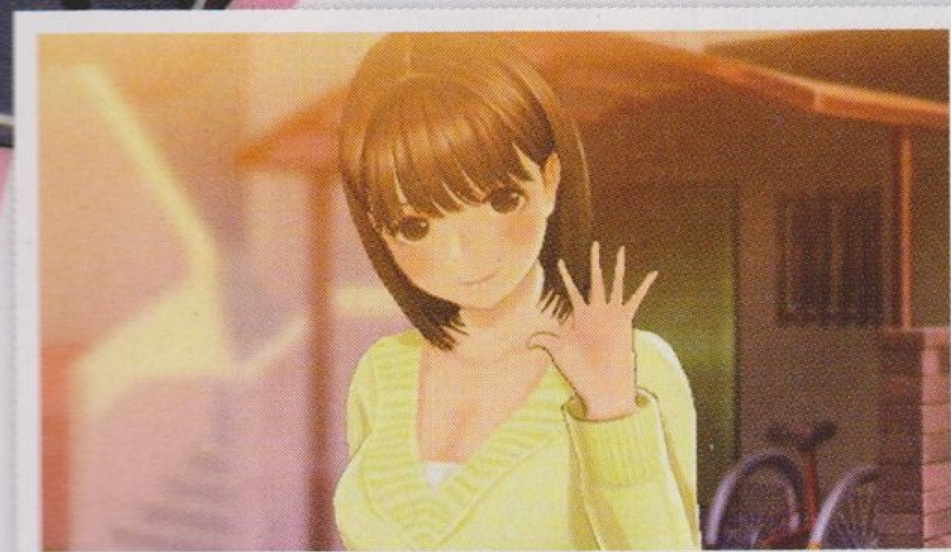
## 制作人对宁宁的评价：

内田明理（制作人）：关于宁宁，这么说虽然可能会引起误解，不过她的确是《Love Plus》的3人中最能体现"标准女性"的角色，她包涵了最多的女性之美，拥有更多女性的魅力，她就是将表现这一方面放到首位的角色。从母性的意义上想要征服主角的欲望和作为女性想被主角征服的欲望交杂在一起，而且她又是年上角色，立场就更显得微妙，我认为她在动摇的时候就显得很有趣。虽然听起来有些消极，但反过来说，她便拥有各种各样的女性特征，既是姐姐，又是妹妹，很容易表现出不同的面孔，我想大概会很适合身心疲惫的人吧。

神山敬界（剧本编写）：在朋友模式这个问题上，爱花和凛子要么是被周围所孤立，要么是面临家庭问题，胸怀着恋爱之外的烦恼，她们在渐渐解决这些问题的同时与主人公成为恋爱关系。不过宁宁这边，烦恼和纠葛几乎都在与主人公的关系之上，并且在恋爱过程中得到了解决。而且说到底，宁宁本人就显得游刃有余嘛。希望各位能从这里感受到不同的乐趣。另外，有一点是我个人的印象，宁宁虽然有年上角色的从容，但对主人公的依存度却很强，是个会沉迷于恋爱的角色。虽说爱花也有点这种表现，但宁宁体现得最强烈，如果大家能注意到这一点就好了。

ミノ☆タロー（绘画人设）：在画宁宁的时候我最用心的就是表情了。她在少女和成熟女性之间摇摆不定。既有可爱的一面又有成熟女性的美丽。如果画面能给各位这种感觉就好了。麻烦大家好好疼爱这样的宁宁哦！







配音：丹下樱
学年：高校1年级
血型：B型
生日：8月17日
星座：狮子座
兴趣：读书、音乐、格斗游戏

# 小早川凛子

## RINKO KOBAYAKAWA



担任图书委员的高一学生，喜欢读书和听音乐，在学校时耳朵总是戴着耳机。不擅长和他人交流，说话不多却常常毒舌。因为家庭内部问题，性格受到影响，从而封闭了内心，但其实个性很怕寂寞，一般不主动与别人扯上关系。对于主角一开始态度非常冷漠。

在初期形象上，凛子不论是发型，打扮和说话的语气都很不讨巧，要形容的话，最合适的词大概是"叛逆"，"90后"。但是随着玩家的接近，她会渐渐敞开心扉，并将玩家当做自己的容身之所而变得像温柔的小猫一样乖巧可人。在交往过程中，可以看到凛子作为一个人的成长，她内心和外表渐渐摆脱叛逆的印象。其实最开始制作人是想将凛子设计成单纯的傲娇属性，但这样又会缺乏真实性，于是在一番中和之后，就有了我们所看到的凛子。尽管她给人的第一印象并不会很好，但如今凛子"男友们"的反响却是最热烈的，可见这个人物的确是成功了。

## 制作人对凛子的评价：

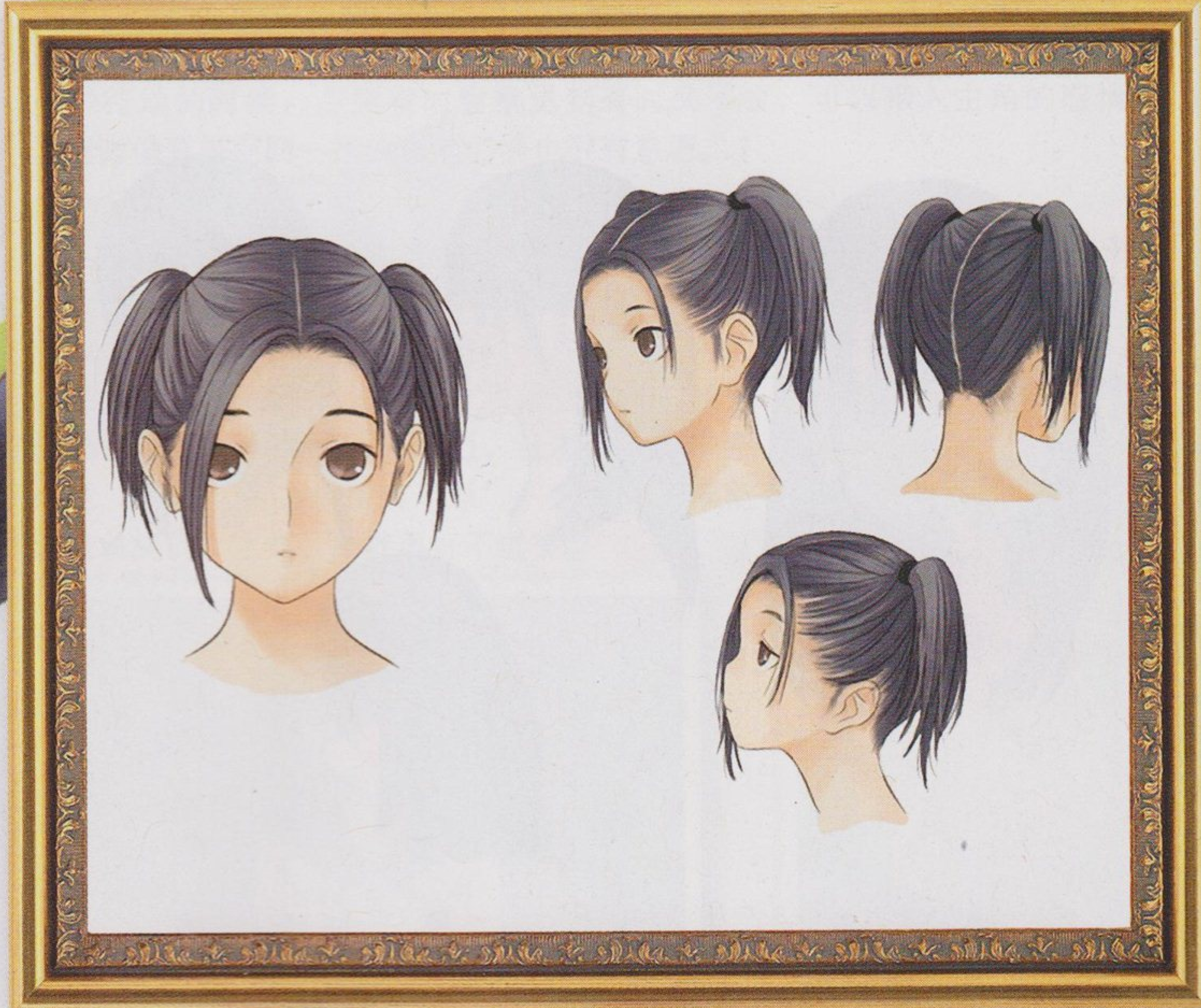
内田明理（制作人）：凛子准确地说是"青春时代的阴影"的角色。尽管有人一直无法脱离青春期，有人或早或晚地从那段时期毕业，不过我认为大家都走过这条路。不论现在还未走出青春时代，还是那已经成为了一段久远的回忆，我想这个角色都能让那个时期的感觉呈现出来。凛子对很多人来说都相当于他们自己的一部分。我也希望她能成为与各位共有青春期烦恼和价值观的伙伴，希望大家能够感觉到共鸣，带着与她共度青春时代的感觉去面对她。

神山敬界（剧本编写）：每个角色都有3种性格，根据性格不同，有时候女孩会占主动，而有时候玩家会占主动。有个特点每个角色多少都有表现，红凛子的性格比较温顺，需要玩家去引导，绿凛子就经常生气有些冷淡，凛子的立场就比较强。不过我认为与她相处，从根本上来说玩家更容易在精神上占主动，惹绿凛子生气，也并非因为她强硬，而可以认为是她在为玩家的宽容生气。我想以宽广的心去与她交往会更有趣。

ミノ☆タロー（绘画人设）：宁宁和爱花懂得打扮，让自己变得更漂亮，有着身为女孩子的自觉，我认为凛子是从认识主人公开始才有了这种自觉，她就是经常说的那种不知道如何变得有女孩子气的角色。凛子自己在尽力让自己变得有"女友"的味道，胡乱地做了各种努力，比如服装和发型什么的，都表现出了她在这方面的笨拙。不过这还请各位睁一只眼闭一眼吧。如果能用平稳的心去守护她，想必她一定会成长为更出色的女性。







# 《LOVE PLUS +》原创设计NDSi LL限量主机

KONAMI于2010年6月随NDS恋爱交往游戏《LOVE PLUS +》同步推出原创设计 NDSi LL 主机同捆组合包“《LOVE PLUS +》原创NDSi LL同捆组”。

《LOVE PLUS +》原创NDSi LL同捆组，是以《LOVE PLUS +》游戏搭配印有女主角图样的原创设计NDSi LL主机所构成，分为“爱花豪华版”、“凛子豪华版”、“宁宁豪华版”3 种样式，于6月24日随游戏同步推出，价格24000日元。

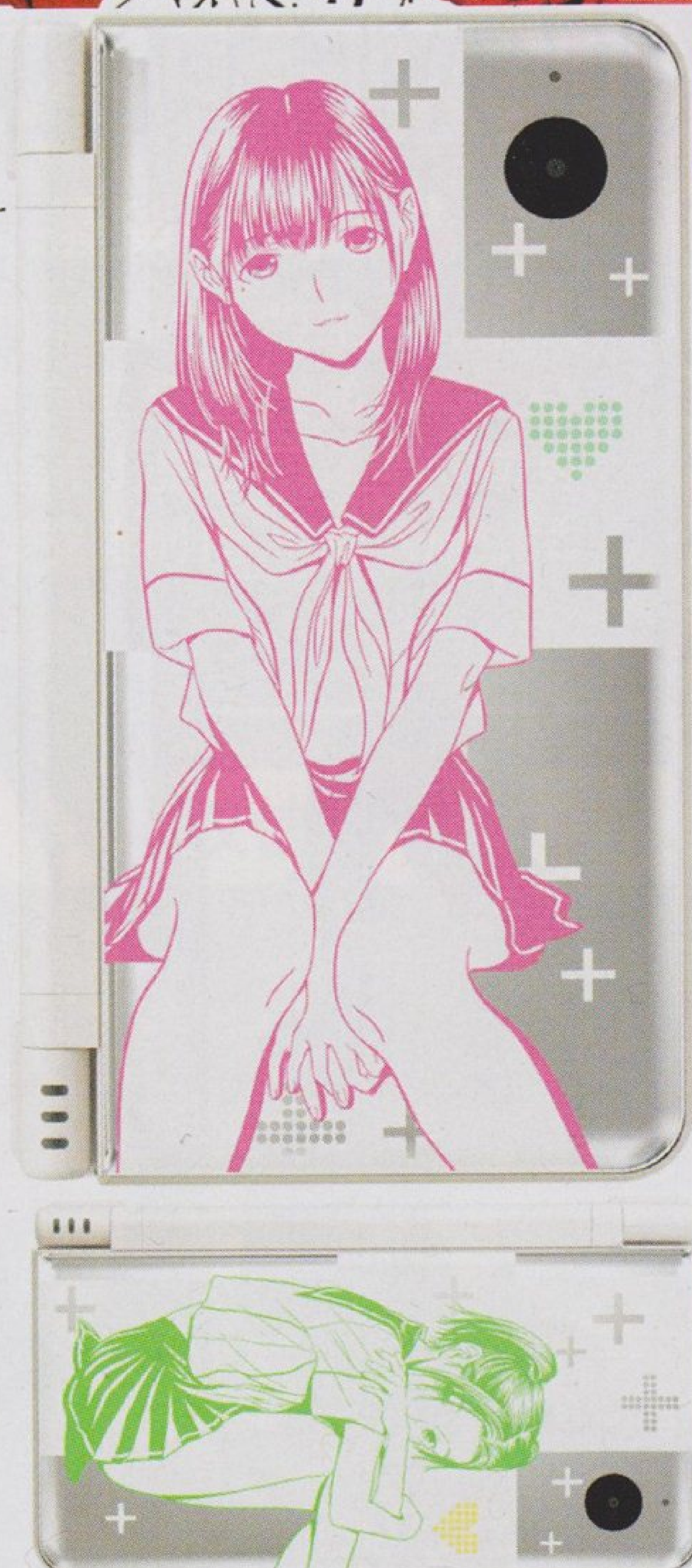
宁宁豪华版




爱花豪华版

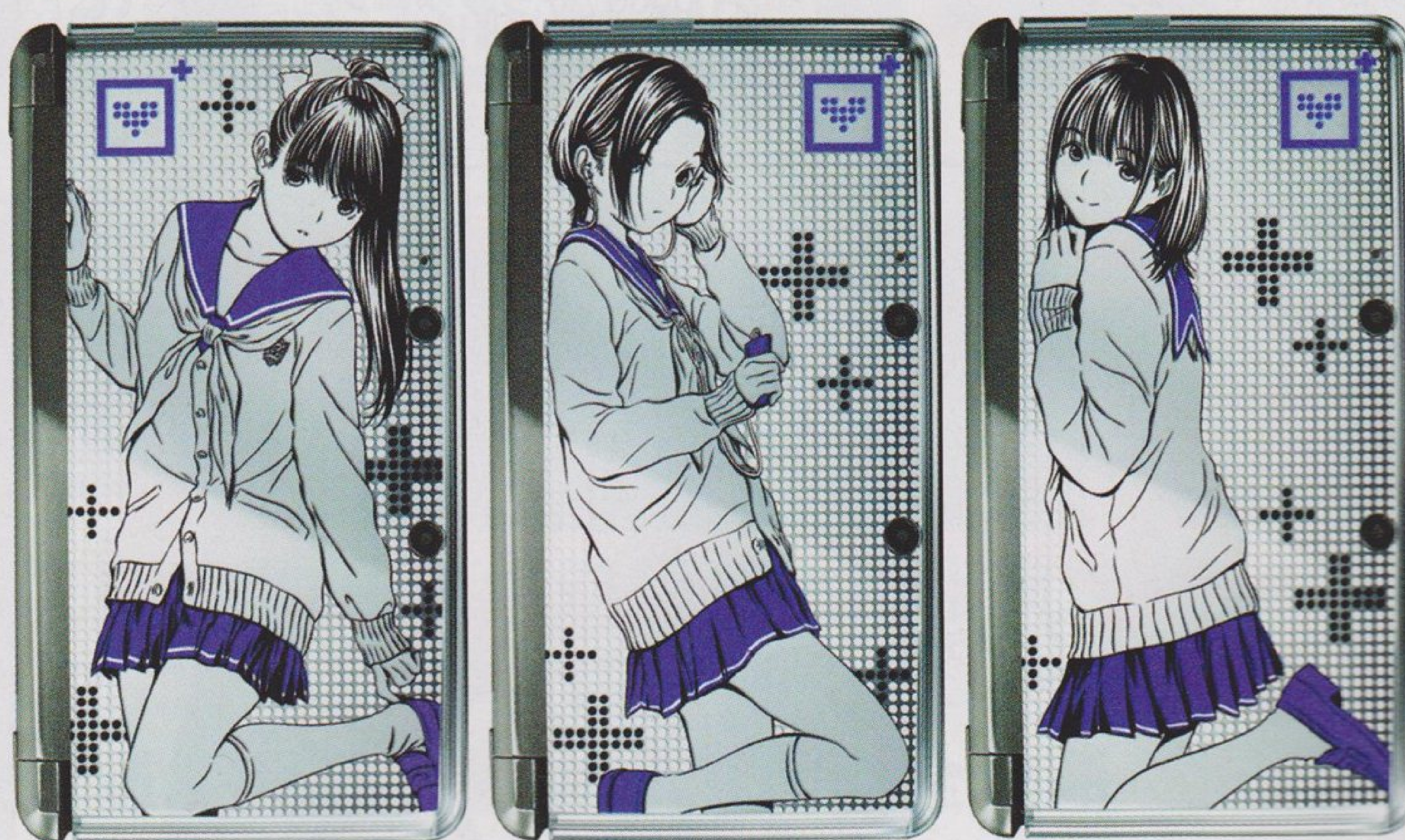



凛子豪华版



# 《NEW LOVE PLUS》3版本游戏同捆设计N3DS主机

KONAMI于2011 年8月25日在东京举办的“KONAMI Media Conference 2011”上公开将推出《NEW LOVE PLUS》同捆机。游戏同捆N3DS主机有3种包装，包括：“NEW爱花豪华组合（NEWマナカデラックス）”、“NEW 凛子豪华组合（NEWリンコデラックス）”以及“NEW 宁宁豪华组合（NEWネネプラス）”。



NEW 爱花豪华组合　　NEW 凛子豪华组合　　NEW 宁宁豪华组合

3种同捆主机都以N3DS宇宙黑为基础配色，分别印刷上了爱花、凛子、宁宁的插画。要特别注意的是，同捆组合只在KONAMI直营的网络通贩网站“KONAMI STYLE”以限定数量的方式“抽选贩卖”。

除了游戏同捆N3DS主机套组之外，官方还推出了数量限定的“游戏＋美术画册”的组合，不过同样需要登入KONAMI直营的网络通贩网站“KONAMI STYLE”，并都是以“抽选贩卖”的形式推出。

● 完全套组，N3DS主机＋游戏软件＋4本画册＋原声带，售价30850 日元。




● 画册套组，N3DS主机＋游戏软件＋2本画册，售价26980 日元。




● 主机套组，N3DS主机＋游戏软件，售价23980 日元。









# 《LOVE PLUS》漫画作品连载

人气游戏《LOVE.PLUS》与日本知名的讲谈社于2010年4月份起展开合作企划，在五本杂志中展开该作品的漫画连载。参与创作漫画作品的漫画家，包括了现津みかみ（《心比天高》）、濑尾公治（《小镇有你》、《凉风》）、九月タカアキ、樱太助、以及 若宫弘明。作品除了分别以三位女主角为主轴的作品之外，同时也有描绘同住一个屋檐下的三位女生之间的趣事，还有讲述凛子过去的故事等。

各作品的名称、作者、发售日以及刊载杂志如下：







LOVE PLUS Manaka Days
ラブプラス Manaka Days
（LOVE PLUS 高岭爱花篇）
漫画作者：现津みかみ
作品类型：恋爱
刊载日期：2010年4月3日
刊载杂志：月刊少年ライバル
原著作者：KONAMI
原厂出版：讲谈社

LOVE PLUS Rinko Days
ラブプラス Rinko Days
（LOVE PLUS 小早川凛子篇）
漫画作者：濑尾公治
作品类型：恋爱
刊载日期：2010年4月9日
刊载杂志：别册少年マガジン
原著作者：KONAMI
原厂出版：讲谈社

LOVE PLUS Nene Days
ラブプラス Nene Days
（LOVE PLUS 姉崎宁宁篇）
漫画作者：九月タカアキ
作品类型：恋爱
刊载日期：2010年4月14日
刊载杂志：月刊ヤングマガジン
原著作者：KONAMI
原厂出版：讲谈社

LOVE PLUS Girls Talk
ラブプラス Girls Talk
（LOVE PLUS 趣闻篇）
漫画作者：樱太助
作品类型：搞笑
刊载日期：2010年4月20日
刊载杂志：マガジンイーノ
原著作者：KONAMI
原厂出版：讲谈社

LOVE PLUS 女友的过去
ラブプラス カノジョの过去
（LOVE PLUS 过去篇）
漫画作者：若宫弘明
作品类型：恋爱
刊载日期：2010年5月7日
刊载杂志：good！アフタヌーン
原著作者：KONAMI
原厂出版：讲谈社

# 《LOVE PLUS》便携充电器




日本Webcrew Agency与KONAMI合作，于2011年2月10日推出了行动装置用的便携式充电器“XP1000系列”第6批特别款式“LOVE PLUS 便携充电器”，价格为5480日元。

“XP1000系列”是手机或掌机等行动装置用的便携式充电器，通过内置锂电池与适用不同装置的电源连接端口，于外出携带使用时延长行动装置的持续使用时间。

先前XP1000系列曾推出与《福音战士新剧场版》、《海贼王》、《K-ON！轻音部》等热门动画合作的特别款式，本次则是与《LOVE PLUS》合作，推出以游戏中登场的3名女主角样式的第6批特别款式。

XP1000系列采用USB端口充电，可由LED确认残余电力，详细规格如下：

电池容量：1000mAh
支持装置：NTT docomo / au / SoftBank / iPhone系列 / iPod系列 / PSP
NDS Lite / NDSi / Micro USB（Xperia、GALAXY S等）
通话时间：最多延长6小时　　本体重量：约40g
音乐播放时间：最多延长30小时　　游戏游玩时间：最多延长6小时
本体尺寸：约87 × 57 × 7mm（长 × 宽 × 高）
本体附属品：使用说明书、USB 连接线、电源连接端口（7种）
装置附着吸盘、《LOVE PLUS》特制专用收纳袋





# GAME SOFTWARE 电子游戏软件

封面图：《电锯甜心》角色朱丽叶

2012年 3月下

CONTENTS



**健康游戏忠告**

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防上当受骗
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

## CURRENT FOCUS 本期焦点 FOCUS



## GAME GUIDES 攻略人行道 GUIDES



## SPECIAL 特别策划 EDITTED



## 固定栏目



## 版权信息


主办单位：中国电子学会
第二主办单位：北京思得易咨询中心
主管单位：中国科学技术协会
社　长：刘汝林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
总　编：黄昌星

**编辑部**

主　编：乔　沛
编　辑：孙　建
杨　旭
王　丰
连　毅
邢鹏飞
特约撰稿：王俊生
雪　飞
猴　子
暗　凌
小　雨
宣　科
特约画师：汤　米
美术指导：一　辉
美术总监：罗天泽
美术编辑：孙　建

联系地址：北京东区安外75号信箱
邮政编码：100011
编辑部电话：010-64472881
编辑部电子邮箱：dr@vgame.cn
电击收藏电子邮箱：dj@vgame.cn
应聘电子邮箱：yp@vgame.cn

**广告总代理**

北京次世代广告有限公司
广告许可证：京海工商广字第8210号
广告联系人：赵经理
广告联系电话：010-64472178
广告电子邮箱：sammi@vgame.cn

**发行邮购**

电　话：010-64472180
传　真：010-64472184
订　阅：全国各地邮局
国内刊号：CN11-3505/TP
国际刊号：ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648

法律顾问：刘岩
北京康达律师事务所
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn
官方博客：http://blog.sina.com.cn/drgame


**本刊声明**

Focus on Game News

# 游戏新闻眼

[VOL 319]

游戏新闻眼，洞察游戏天下！最全面的报道尽汇于此！




CAPCOM目前放出《阿修罗之怒》的下载内容信息，公布了1张主角阿修罗与《街霸》主角隆的对战画面。画面格局与《街霸4》几乎相同，似乎是格斗游戏的方式。目前官方尚未公布该下载内容的具体情况。

## SOFT 日本专讯 《铁拳终极TT2》将于春季运营

本刊讯　NAMCO BANDAI Games在2月17日开幕的“AOU 2012街机展”中宣布，将于2012年春季推出街机3D对战格斗游戏《铁拳TT2》的加强版《铁拳终极TT2（Tekken Unlimited Tag Tournament 2）》，同时放出宣传影片。

《铁拳终极TT2》是2011年底推出运营的街机3D对战格斗游戏《铁拳TT2》的强化版，继承《铁拳TT》系列的2对2组队对战玩法加以扩充延伸。新增1对2、1对1等对战组合，搭配专属机台还可以让4名玩家一同参与2对2的配对对战。之外还配合各种对战组合调整全44名登场角色的招式平衡度，可继承原有IC卡记录继续游玩。

街机版《铁拳终极TT2》预定于2012年春季推出运营，家用机版的《铁拳TT2》很可能直接移植自本作。




## EVENT 日本专讯 《勇者斗恶龙》推出人偶模型

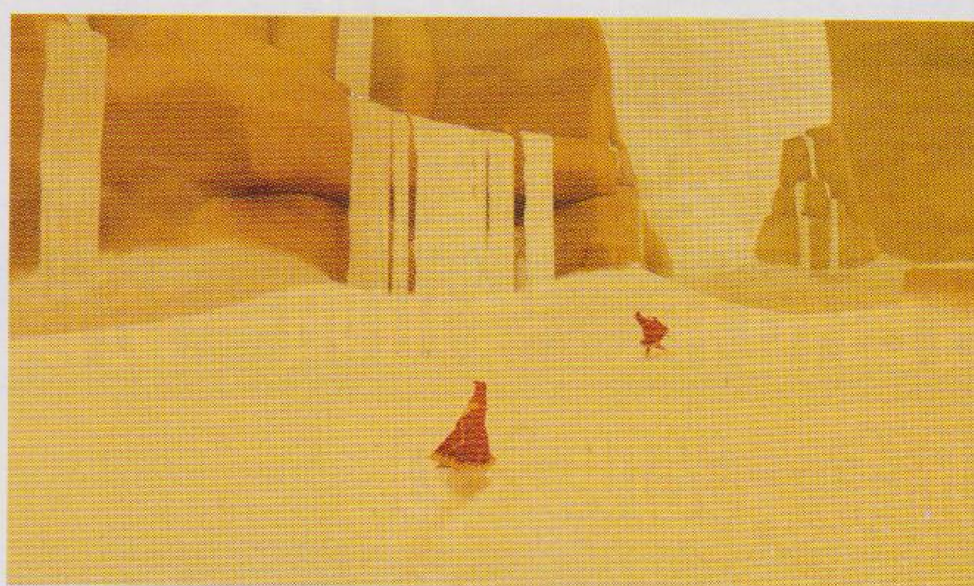
本刊讯　SQUARE ENIX宣布，旗下人气角色扮演游戏《勇者斗恶龙》系列诞生25周年纪念商品可动人偶模型“勇者斗恶龙 传说铠甲回归 罗德的装备”将自即日起开始贩卖。该模型高约18公分，价格5800日元。

“勇者斗恶龙 传说铠甲回归 罗德的装备”是以1993年曾推出过的“传说铠甲系列”为基础，使用现有技术大幅强化造型与涂装质量后再次登场的产品。组合内容包括人偶模型本体，以及“罗德之剑”、“罗德之盾”、“罗德之盔”、“罗德之铠”等配件。人偶模型关节可动，所有配件皆可拆卸，头盔的面甲部分可开闭。



## SOFT 日本专讯 艺术风《风之旅人》3月启程

本刊讯　索尼电脑娱乐（SCE）宣布，将于3月15日在PS Store放出PS3下载专用冒险游戏《风之旅人（风ノ旅ビト/Journey）》。



《风之旅人》是由曾经制作过《浮游生物（flOw）》与《花（Flower）》等独特风格游戏的that game company制作，是款具备独特美术风格、世界观与游戏系统的冒险游戏，以幻想世界的旅程为主题。

游戏以苍茫的幻想世界为舞台，玩家将扮演出身背景一切成谜的主角，踏上以远在天边的高山为终点的旅程，藉由主角呼唤物体与漂浮飞行的神奇力量来探索辽阔的大地，寻找古代文明所遗留下来的历史遗迹与秘密，让玩家不受文字或语言左右，凭借直觉来“体验”未知的游戏世界。

PS3版《风之旅人》预定3月15日推出，价格1200日元。

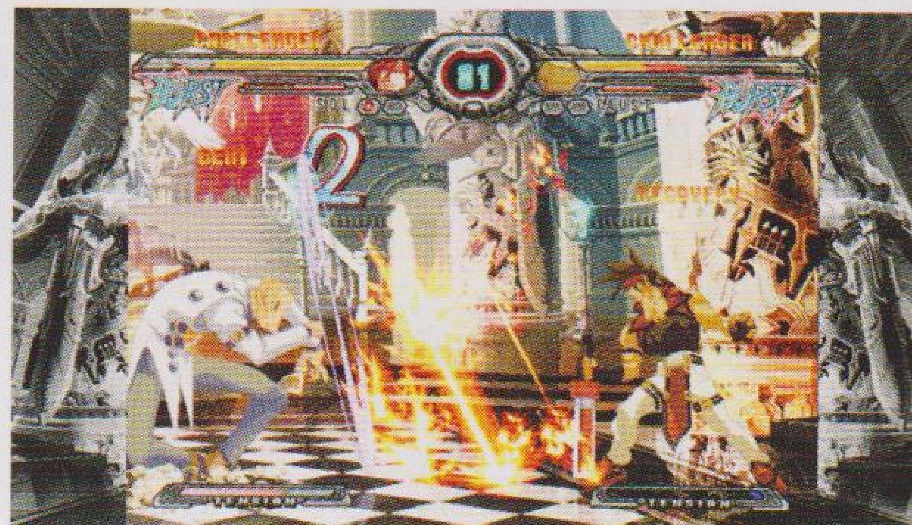


## SOFT 日本专讯 《罪恶工具》最新版街机逆移植

本刊讯　Arc System Works在2月17日举办的“AOU 2012街机展”的SEGA摊位上，展出移植自PSP/PS2的街机版2D格斗游戏《罪恶工具XX∧Core Plus》，同时预定在PS3与Xbox360上推出家用主机下载版。



《罪恶工具XX∧Core Plus》是以2008年7月推出的PSP/PS2家用机版为基础所逆移植，目前官方尚未公布除了移植之外是否还有新增其他原创要素。另外，官方同时确认除了街机版之外，还会在PS3与Xbox360上推出PSN与Xbox LIVE下载版，新增支持许多玩家期望的网络联机对战功能，发售日与价格尚待后续公布。



## 《黑豹2》真人改编电视剧

EVENT 日本专讯



本刊讯 SEGA宣布，由如龙工作室制作、预定3月22日推出的PSP动作冒险游戏《黑豹2 如龙 阿修罗篇》，将于4月在日本MBS/TBS/CBC电视台播出真人改编电视剧，同时放出演出阵容、故事剧情与首部预告影片供玩家参考。

《黑豹2 如龙 阿修罗篇》是2010年9月推出的《黑豹 如龙新章》的续篇新作，故事设定在前作1年后，叙述称霸地下格斗界的火爆少年右京龙也结束美国的流浪旅程回到熟悉的日本，面对来自大阪苍天堀地下格斗集团“阿修罗”的挑战。

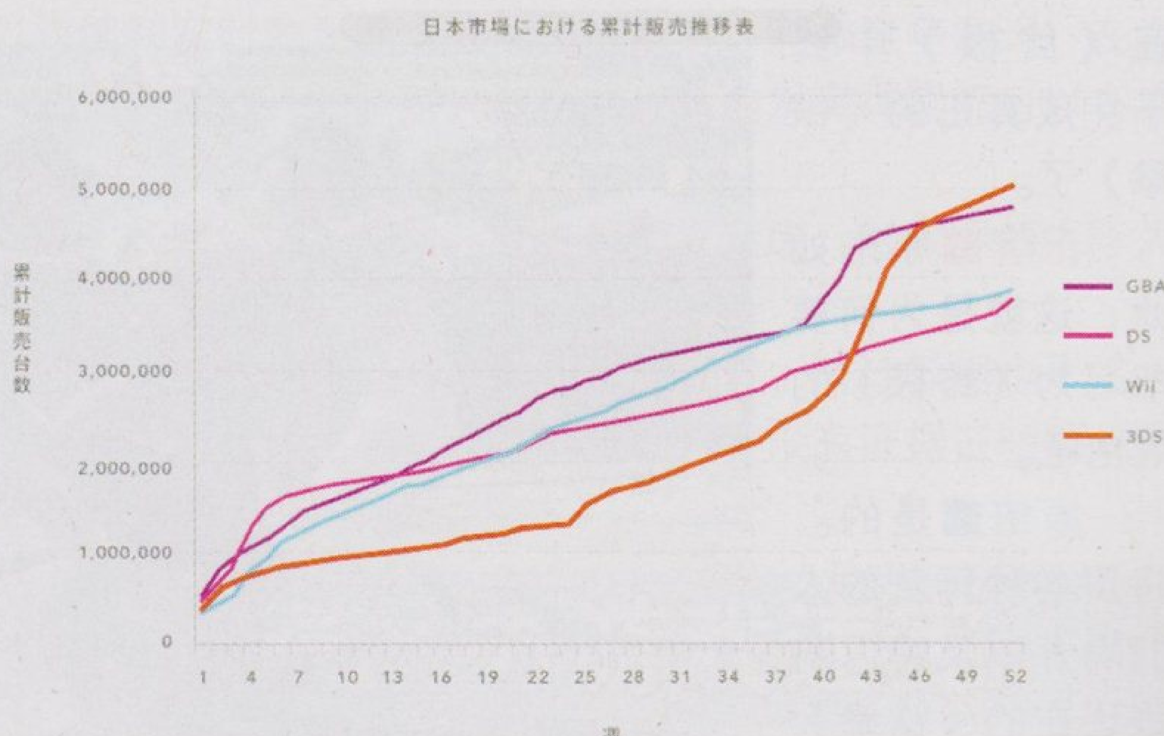
本次预定播出的电视剧将延续前作，由斋藤工饰演难主角右京龙也，其他参与演出的演员还包括饰演女主角的冈本玲，以及佐藤佑基、和田聪宏、阿部亮平、魔裟斗、高知东生、大杉涟等人。

电视剧以游戏剧情为基础，叙述在地下格斗技场“龙火”获得空前10连胜的右京龙也，为了摆脱姐姐与好友亡故的悲伤而只身前往美国拉斯维加斯，以职业拳击手身份出道。之后为了登上日本职业拳坛而在相隔1年后回到东京。等待龙也的，是来自大阪的地下格斗技团体“阿修罗”。当龙也与目中无人横行神室町的阿修罗对手拳脚相向之后，遇见了抵抗阿修罗的龙火年轻格斗家，包括诚、信司、保与护士彩等人，龙也的命运再次出现了巨大的转变。

## 3DS日本累计销售突破500万台

EVENT 日本专讯

本刊讯 任天堂于2月20日发表，2011年2月26日在日本推出的掌机Nintendo 3DS，在2012年2月19日由游戏产业调查机构Media Create提供的最新销售统计资料中，确认累计销售台数已突破500万台。




任天堂表示，同样以累计销售达到500万台来说，NDS花费56周达成，GBA花费58周达成，N3DS则是超越前两者，仅花费不到1年的52周就达成，成为日本有史以来最快突破500万台的游戏主机。

## 《魔女与百骑兵》购入特典公布

SOFT 日本专讯

本刊讯 日本一Software制作，预定6月28日推出的PS3黑暗幻想动作角色扮演游戏《魔女与百骑兵（魔女と百騎兵）》，现公布日本通路购入特典，将提供由旗下知名插画家原田たけひと绘制的沼泽魔女梅塔莉卡（メタリカ）插画的电话卡、挂轴、写真相纸等印刷品作为特典。

《魔女与百骑兵》是由曾推出《魔界战记》、《幽灵王国》等特色游戏的日本一Software全新打造的黑暗幻想动作角色扮演游戏，以剑与魔法的奇幻世界为舞台，以沼泽魔女与森林魔女之间的对抗为主题，玩家将扮演侍奉沼泽魔女的使魔百骑兵，遵从沼泽魔女的命令想办法打倒森林魔女，在战斗中作出各种善或恶的选择。

本作预定6月28日推出，一般版价格7140日元，限定版价格10290日元，内含精装硬皮设定数据集、原声配乐CD 2片装、梅塔莉卡小黏土人模型，特殊彩绘盒装。




## 《真人快打X街霸》有望成真

EVENT 日本专讯

本刊讯 几年前，格斗游戏界似乎呈现着一股萧条的状态，直到《街头霸王4》的问世，再度将生死相搏的的魅力传染到世界每个角落。如今，各大知名格斗系列皆纷纷（或计划）推出新作品，甚至CAPCOM还制作了跨厂牌的《Marvel vs.Capcom 3 两个世界的命运》与即将发售的《街头霸王X铁拳》，而今年恰逢25周年的《街头霸王》系列是否又在规划着什么特别合作呢？

近日，CAPCOM的社群经理Seth Killian与《真人快打》制作团队的EdBoon在Twitter上的互动，似乎透露出双方即将合作的可能性。EdBoon在回复给SethKillian的留言上表示期待《真人快打》与《快打旋风》合作案的第一次会议，并称之为该公司的第一要务。

sethkillian Seth Killian
Great to be able to just kick back a bit @noobde Congrats on the award--Wiener's Circle is on me next time I'm through Chicago :)

@noobde
Ed Boon

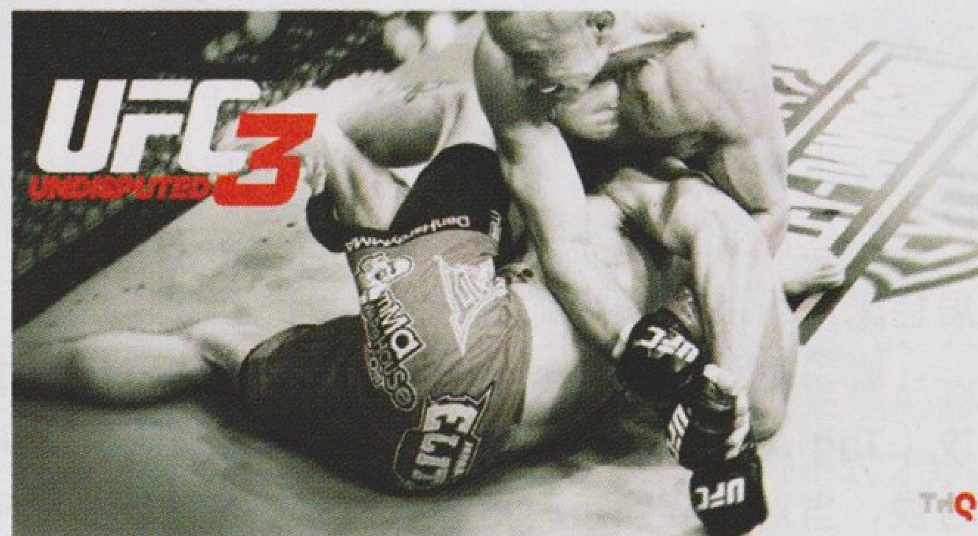
@sethkillian Yes, great catching up with you too. Looking forward to our first MKvsSF meeting. 1st order of business: MKvsSF or SFvsMK. ;)

事实上，于1992年发售第一款作品的《真人快打》系列，也将在今年届满20岁，在对彼此都意义重大的这一年，推出《真人快打X街头霸王》或《街头霸王X真人快打》或许也是相当合情合理的事，只不过EdBoon算是个恶名昭彰的爱放话制作人，到底双方的合作案是否真能开花结果，看来只能等CAPCOM方面出来证实了。

## 日本THQ确定2月底关闭

EVENT 日本专讯

本刊讯 根据日本媒体报道，美国游戏制作发行商THQ的日本分公司日本THQ确定于2月29日结束公司的发行业务并关闭位于日本的办公室，未来计划采取授权当地厂商发行的方式经营日本市场，官方网站的运营与原有游戏的售后服务目前未定。




本次THQ决定关闭日本分公司的主要的理由为美国本公司的运营状况严重低落所致，由于缺乏除了《黑街圣徒》、《WWE》、《UFC》等系列以外的畅销作品，加上游戏绘图板平台“u Draw HD Game Tablet”销售失败，导致股价连续30天低于1美元，被纳斯达克警告将下市摘牌，于是为了大规模削减支出改善赤字而展开精简各地区分公司的计划。

## 《街霸X铁拳》PSV版追加角色

SOFT 日本专讯

本刊讯 CAPCOM宣布，开发中对战格斗游戏《街头霸王X铁拳》确定将于2012年秋季推出PS Vita版，为弥补比PS3版/Xbox360版晚推出的缺憾，因此将追加12名登场角色。

两阵营追加角色信息如下：《街头霸王》阵营：爱莲娜、凯、寇迪、樱、杜德利、布兰卡。《铁拳》阵营：亚莉莎、克莉丝蒂、杰克、布莱恩、拉斯、雷。

另外，CAPCOM同时宣布将举办《街头霸王》系列推出25周年纪念的世界大赛，活动时间、地点与内容等详情尚待后续公布。




## 《刺客信条3》确定10月底推出

SOFT 日本专讯

本刊讯 Ubisoft近日确认，旗下受欢迎的动作游戏《刺客信条》系列新作《刺客信条3》预定将于今年10月30日正式上市。

Ubisoft执行长Yves Guillemot表示，“我们将会大力推动这款产品，因为这是款梦幻产品，研发团队已经研发超过三年以上。我们所看到的内容非常棒。”

可惜的是，Ubisoft除了确定《刺客教条3》的上市日期外，并没有公布任何游戏细节或图片。另外，Ubisoft表示，《刺客信条 启示录》自去年底上市后，至今销售量已经超过700万套。

# 【AOU 2012】《铁拳终极TT2》原田胜宏访谈

EVENT 日本专讯

**NAMCO BANDAI Games在日前举办的“AOU 2012街机展”上展出了预定在2012年春天开始运营的街机格斗游戏《铁拳终极TT2》。本作虽说是目前正在运营的《铁拳TT2》的加强版，不过新搭载了1人对双人搭档以及1人对1人的新战斗系统，还追加了可与玩家组队协力战斗的拍文件模式。以下是该游戏的制作人原田胜弘先生在“AOU 2012街机展”期间接受采访的内容，我们可以一起来了解一下《铁拳终极TT2》的具体情况。**

记者■请您介绍一下关于《铁拳终极TT2》的制作概念以及目标。

原田■我想首先说一下目前《铁拳TT2》的风评，有趣的是分成两种意见。有一方意见说“团队战最棒！街机最赞！”。但另外一方是说“实在是记不住第二个角色的招式，所以请快点出家用版吧”。

记者■常听到有人这样说呢。《铁拳》的玩家很多都只练一个角色。

原田■现在《铁拳TT2》的状况，跟前作《铁拳TT》，也就是12年前完全不同了。虽说《铁拳TT》是只花了5分钟就想出来的概念（笑），但角色的招式不多，相似的角色却很多，且角色数量也不多。游玩上可说是受到限制了。

记者■也就是说“模块共享的角色”也很多对吧。

原田■不过这次角色跟招式都增加了，系统也追加了。所以这当中就有人觉得“因为不熟副角，所以赢不了两个角色都熟的人”，这也是人类心理上有趣的地方，其实只要把输掉的理由说成“因为是队伍战，不得不选两个人”，去怪罪游戏系统就好了，但也有觉得对战格斗游戏就是要经常练习的地方，就会认为“记不住第二角色的招式是自己的错”的玩家。

记者■所以才会出现为了想记住招式跟练习，请快出家用版的意见。

原田■一点也没错。但是这些现象中最让我们吃惊的就是“风评有很大的分歧”这件事。这真的是前所未有的稀有现象呢。拿以前举例来说的话，《铁拳3》大家都喜欢，《铁拳4》大家都不爱（笑），像这些评价都十分的明确。

记者■从刚刚的玩家意见想象的话，街机跟家用版真的是分成两派呢。

原田■想要将这些意见不同的玩家们好好的凑在一块，也是本作的理念之一。

记者■那么接下来想要请教关于本作新要素的单人模式。这个模式就是以1个角色来进行战斗的模式对吧。

原田■没错，以1个角色游玩的话就不用考虑到换手的事情，也不用记搭档强攻（Tag Assault）。用以往玩《铁拳》的方式来玩就可以了，例如对手是组队的时候，当对方要换手时更能抓好时机趁虚而入。变得更能集中了。所以想要熟练副角色时与其一下就去玩队伍战，还不如用想练的副角去玩单人模式，这样能更轻松的学起来。当然，也有人想要跟以往的《铁拳》一样，以1对1来决胜负，想这样来练副角，所以我们这次也对应了这个需求。当在单人模式把副角色熟练了，再来挑战队伍战就好。可以用以往玩《铁拳》的方式慢慢进步。

记者■刚刚稍微试玩了一下，单人对搭档时的平衡度真是绝妙啊。特别是单人那边的攻击力上升了。

原田■那个也是本作的另一个概念喔。《铁拳》系列多亏了大家的支持，每次推出家用版全世界都能卖出300、400万套，真的是有非常多的人啊，不过这些玩家当中有七成是初级者到中级者。那为什么这些人会玩呢，因为会觉得“虽然有比自己强的人，但玩个10次20次应该至少会赢个一次”的可能性。

记者■是指在某些地方还有着逆转性的可能？

原田■是因为会觉得爽快。总之用威力大的招式，用大扣血的招式、例如用保罗的崩拳取胜时，就算已经输了大概5次，只要用这招赢了1次就能让人开心了。这可是《铁拳》原本就有的优点。

记者■回顾系列的正统续篇的话，上面所说的这种印象还满强烈。






原田■《铁拳6》加入愤怒时（体力剩下不多时角色会愤怒，攻击力会增加），刚开始大家不也抱有怀疑态度吗？而且，虽然有些上级者会这样抱怨，不过会说“其实我在大会预选的时候是靠愤怒赢的”的人还满多的喔（笑）。包含现在所说的愤怒，《铁拳》所拥有的“逆转性”跟“爽快”都好好的重新检视了，本作对于损伤值的拿捏也作了调整。例如单人时的攻击力会上升就是这样来的。

稍微想象一下的话，当自己单人时因体力不多而发动了愤怒，但对方是队伍，各剩下40%体力的话我想还是会觉得绝望了吧。但是以本作的调整，例如保罗的崩拳，或是冯威的岳寸靠。只用这类的大招，抓对方换手的空隙，或许还有胜利的机会。

记者■您刚刚也说过的，单人的时候比较容易集中，就是这个道理吧。

原田■是的，用大招取得胜利的那种开心的感觉，就是以前的《铁拳》带来的优点。再加上现在有换手的要素，现在铁拳的优点“行动的自由”也充分活用着，在《终极》中终于完成真正的《铁拳》了。

记者■原来如此，这就是为何要取名为《终极》的理由吧。

原田■是的。将用各种玩法的人们隔开以及将以前跟现在的《铁拳》隔开什么的，全部“开放”的意思。

记者■我认为将不一样的游戏系统混在一起，是相当辛苦的一件事情，能不能请告诉我们关于这类的制作内幕呢。

原田■刚开始其实想的很单纯啦，只会玩1个角色的玩家，就让他可以组同一个角色不就好了？关于这个啊，实际试玩之后有很大的怪异感喔！（笑）。例如莉莉将对方打上空中然后换手，结果就这样莉莉从后面跑出来（笑）。还有将场上名角色都选莉莉的话，真的搞不清楚在做什么了（笑）。

记者■的确是可能造成那样的状况呢。

原田■也让很多人先测试了，但是大家都说没意思。所以就算了，先把1对系统弄上去吧。这是以往的《铁拳》，当然是有趣的。

记者■这次的作品有可以让2人搭档游玩的配对（Pair）模式呢。

原田■这也很有趣喔，《终极》不是可以搭档对单人吗。这样的话一边是单人一边是配对的话，就变成3人对战了喔。当然了，虽然搭档战都用配对模式（4名玩家）来玩也不错，但真的希望能试试看单人对配对看看。例如将上级者编在同队，一开始会因为没有默契而互相绊手绊脚的，这时候平常不管怎样都打不赢的玩家用单人模式来挑战时还能取得胜利喔（笑）。

记者■现在所有设置《铁拳TT2》的店家，都会换成《终极》？

原田■都会更换。免费的。虽然只是加强版但花了很多时间制作，但都是免费更换的。

记者■太酷了。那么是从什么时候开始调整的呢？

原田■去年年末开始的吧。虽然家用版的工作也想做，但制作团队就得分一半出去。大家就变成必须花2倍的时候来工作，但还是很想做。

记者■是怎样的理由会让您这样想呢？到底是什么？

原田■将《铁拳》系列炒热起来的是玩家与工作团队，加上街机跟家用版有许许多多的要素交错着。在这当中，为了要让大家好好享受游戏，我认为工作上的努力是很重要的。所以，本作是想要作出让大家喜欢的东西，我是抱着这样的想法去做的。春天的时候预定全部的店家都可以开始运营，敬请期待。

**EVENT 国外专讯**

# 韩国权威专家探讨校园暴力与游戏问题

韩国游戏文化基金会于2月15日在新闻中心召开主题为“如何看待青少年与游戏”的讨论会，讨论会第一部分包含元熙龙议员，还有法律、医学、媒体等领域的专家参与，发表校园暴力和游戏间的相互关系。与会者普遍认为，虽然游戏与暴力有部分关系，但对有意把游戏指为暴力根本原因和其否定游戏的看法持反对意见。其中也有发言人提到了游戏业界对付法定纷争的准备，和关于游戏影响层面研究的必要性。

本次讨论会是基于韩国游戏业现状而展开的，但我们也可以从中看到值得中国人思考的问题。人家在争取权利，尽管也遇到很多舆论乃至政府的压力，但起码还未到禁止的地步。希望有一天，我们也可以有资格来举办此类的讨论会。




## 游戏是暴力的原因吗?




第一个发言的是大邱基督教医院崔泰英教授，发言开始时拿出了一份二十年前的新闻报道，里头刊载了许多关于校园暴力的新闻。崔教授主张：“校园暴力历来有之，由于很难定义校园暴力，阐明原因及情况，所以需要确实的研究和调查。”

校园暴力跟游戏的关联性，美国虽已进行了数十年的研究，但尚未有任何结论出现，因为每个研究结果不尽相同，同时显示出肯定与否定的指向。

有观点指出，游戏以持续和实时的反馈方式给予成就感，刺激竞争意识，在游戏中使人发展分工合作、认知机能、人际关系，这些青少年的发育课题都可以在游戏中安全的进行。

相反地，也有研究指出，长时间进行游戏，会使得学业荒废，对实际的人际关系和社会生活会有不良的影响。

但目前为止，对于校园暴力未有妥当且可信赖的评价方式，统计数据也不足，很难将大部分的成果视为科学性的研究结果，崔教授指出：“没有证据证明游戏跟暴力性的相互关系，需要长期设计研究的方法。”

## 美国禁止贩买暴力游戏违宪




第二位发言的是国民大学朴宗贤教授，朴教授介绍了美国联邦法院的判决，判决内容是加州州法禁止向青少年贩卖暴力游戏的作法违背了宪章。

过去因哥伦比亚高中的枪击事件，使得美国为界定游戏暴力性的内容而立法，理由是加害者曾酷爱相关产品。

出身加州的心理学家Leland Yee议员确信暴力与游戏间的关联性，并表示应该立法禁止向青少年贩卖暴力游戏，确立年龄等级标示等。

对此，娱乐软件协会(以下称ESA)等游戏团体，以加州州法违反修订宪法第一条为由，提出违宪诉讼。结果状至联邦法院诉讼的一二三审都判决加州州法违宪

理由是：“游戏也是艺术的一环，政府不该做此判断，随着媒体的发达，新登场的媒体也应同享舆论与出版的自由。并且，原告只说明青少年跟游戏的相互关系，排除了其他要素。”

朴宗贤教授关注于美国游戏业的事前准备，以ESA为首的游戏业者有着超过十年支持研究游戏良好和不良的经验，在加州州法通过前就已开始准备诉讼，在此过程中累积的法律理论和证据是为法院所接受的。

## 韩国舆论只关注于游戏的不良影响

京畿大学的宋宗吉教授的议题是产生校园暴力的多样原因和对于游戏业的基本认识。




宋教授表示：“在关于媒体的研究开始时，就做了关于暴力性的研究，但没有结论指出直接的影响，因为这不能只视为人类行为的单一要因，想以一两种理由就解释出校园暴力的根本，是不可能的事情。”

特别是人类的行为是经过长久的累积所形成的，并不是说昨天看了暴力的电影或玩了游戏，今天就会突然变成一个暴力的人，这根本不合理。

对于游戏业的基本认识，宋宗吉教授也提出了问题。现在对于游戏的研究，大部分只聚焦于游戏的不良影响，本应给予正确示范的舆论也几乎没有给予正确的影响，以2011年为准，海外言论关于游戏的良好影响占54%，但韩国国内不过29%而已。

宋教授认为，这就像MBC电视台当初所做的网吧停电实验，根本没有设定一个一般的情况来做实验，就断定游戏对情感不合理的影响，他表示：“游戏与暴力的关联应该要经过长期的研究，关于这点游戏业也须负责。”

（注：韩国MBC电视台为探讨游戏是否与人的暴力性有关联，派记者到网吧做停电实验，停电当下现场骂声四起，最后新闻结论指出游戏或与人的暴力性有关，最后遭致舆论批评与讽刺：“为了解公园下围棋老爷爷们的暴力性，只要在他们下围棋时掀翻棋盘就能知道。”）

## 15年前是漫画，现在是游戏?

针对目前出现的为解决校园暴力而牺牲游戏的想法，这次讨论会中也批判这种类似女巫狩猎式的发想。黄升钦教授表示：“这种防止校园暴力对策根本与1997年政府所发表的校园暴力防止对策一样。”

当时政府为了防止校园暴力，强化了对加害者的处罚和教育，引起了教师高度的关注，这与现在是一样的方针，只是97年的牺牲者是漫画而不是游戏，在那之后学校附近不得设立漫画店，漫画产业也开始衰退。

黄教授表示：“过了十五年，并没有东西不同，我们看到的只是一个产业的崩坏！”并强调：“现在不能让游戏也走上一样的路！”

汉阳大学柳皓庆教授表示：“我们得从人类最简单的地方着手找出对策，现在这种情况下，否定的舆论只会让游戏承担所有过错。”他很遗憾韩国国内游戏产业并未像美国一样做任何准备，现在业界立场也开始要求研究与准备。

## 沦落为非法的游戏开法者

游戏文化基金会理事长金钟民感叹：“游戏开发者本来是时代的英雄、年轻人的偶像，现在一瞬间竟沦落为非法的开发者，真的很丢脸。”美国的学校课程导入类似游戏的任务系统，但韩国国内却只想靠法律来解决所有的事。

金理事长最后主张：“没有游戏的时代，校园暴力也很严重，青少年的游戏总是会成为问题。法律不是不能定，而是要定的精巧；校园暴力问题要立体地看才能找到。”单纯将某一种因素当成主要成因都是不科学的，也容易导致人们对整个行业的误解，最终阻碍游戏业的发展。

# “口袋无

## 引子

**2011年12月，光荣公司突然发表了与口袋妖怪联合制作的《口袋妖怪+信长野望》，一时间在玩家中引起话题，很多玩家都在像，游戏会不会发展成《口袋无双》那样的割草游戏，于是一次偶然的机会，两个促成这次合作的关键人物走到了一起，下面请欣赏口袋社社长石原恒和与光荣社社长襟川阳一的访谈。**

——《口袋妖怪》与《信长野望》的合作令很多人惊讶，那么最初是双方合作的契机是什么呢？能透露一下吗？

襟川阳一（以下简称襟川）
一开始提议的是我，因为业界的团体经常会碰面，所以在很多场合都会遇到石原社长。“于是我说，如果有机会的话一起合作吧。”因为我也玩过《口袋妖怪》系列，而石原社长也玩过《信长野望》系列，我们对彼此会社的游戏都很熟悉。

石原恒和（以下简称石原）
随着两个会社围绕合作这个话题的深入交谈，逐渐开始展开与《信长野望》系列游戏的合作。不过最开始提议的是与无双系列的合作，不过总感觉怪怪的，多次磨合之后，还是觉得与《信长野望》系列“合体”是最合适的。

——接受石原社长的提案（与《信长野望》而不是《无双》系列融合）时，襟川社长是怎样的心情？

襟川 非常高兴，聊的时候，石原社长忽然话锋一转，说了句“很喜欢《信长野望》……”，但当时，我已经开始明白他的意思了。我想他提出这意见，更证明想做一款好游戏的心情，接着，石原社长说，“口袋妖怪的种类一共有17种，与最初信长野望中出现的国的数量刚好吻合”，听完这话的时候，忽然有种恍然大悟的感觉。而且，我觉得这些偶然的要素好像就是一种缘分，于是就开始促成口袋妖怪与《信长野望》的合作了。

石原 有一次，忽然想到《信长野望》中的国的数量和口袋妖怪的种类刚好吻合，而且武将的形象与口袋妖怪们的样子也很接近——现在回想起来，那应该就是《口袋妖怪+信长野望》的原形吧。当然，还加入了另外一些要素，比如我很喜欢围棋和将棋，深知小方格子上的人工智能AI的厉害之处，比如《口袋妖怪不可思议的迷宫》系列，就参考了回合制战略的要素，所以我自己平时也很留意这方面的游戏。最后，和光荣公司达成那样的共识，也算得上是得偿所愿吧。

——原来如此，那么，双方合作的意义和意图又是怎样展开和渗透的呢？

襟川 对于光荣公司来说，对于没玩过历史类型策略模拟游戏的玩家，也充分考虑了他们的情况，并不是一上来就让他们喜欢上如《信长野望》这种历史题材的游戏，首先，这游戏给人感觉是让玩家体会到思考带来的快乐。口袋妖社就是这样一款拥有不同年龄层玩家的游戏社，有很多值得期待的地方。

石原 我自己就是历史题材策略模拟游戏忠实粉丝，比如《信长野望》系列，我希望的游戏能以口袋饭为基础，圈入更多的玩家来。虽然不能透露太多，但是随着游戏的深入最终会嵌入很多历史题材要素在里面，请大家目以待。

——这次，好像光荣公司负责主要的开发，么口袋妖怪方面进行怎样的协力呢？是不是是负责提供作品和形象参考呢？

石原 作为口袋妖怪与信长野望的合作，袋会社方面绝不是只提供资料那么简单，任何方都是必不可少的。

——光荣方面参与本次开发的团队有哪些呢

襟川 关于《口袋妖怪》这款游戏，我社很多开发成员喜欢这游戏，我们又会从中选

这游戏感兴趣的开发人员，其中当然也有参与过《信长野望》系列的开发人员。作为考量条件，优先考虑的是喜欢《口袋妖怪》，为了给口袋妖怪世界添上更多有趣的要素，所以请《战国无双》系列的制作人鲤沼担当制作。在社内进行企画说明的时候，大家都吃了一惊，这个从未有过的组合，带给了大家莫大惊喜。

——但是，战国时代与口袋妖怪的结合依然还是很困难的一件事，合作中有没有过什么不安呢？

石原　作为战国游戏的根本，最重要的是如何表示战争胜负的“四色问题”以及战场阵地的占领与丢失。襟川先生是这样说的，《信长野望》即使脱离了战国时代也完全没有关系。

襟川　口袋妖怪的世界观幻想色彩比较浓烈，实际上，从现代人的角度来看战国时代，幻想色彩也很强；另一方面，《口袋妖怪》系列中，打到倒站在街上的一个个口袋妖怪训练师，这情景和打倒战国武将完成制霸的行为也很相似。




——能否讲一下，光荣方面关于人物设计的详细情况？

襟川　口袋妖怪的样子没有改变，主要是在城郭和人物设计上下了功夫，并没有再现真实的战国时代，故事是在一个空想的地方展开的。不过在某些要素上参考了《无双》系列，设计也比较自由。

# “无双”的诞生始末
## ——石原恒和、襟川阳一访谈

石原　再深入想一下的话，《信长野望》中的攻城战，与《口袋妖怪》系列的小队作战也很相似。

——确实，一个个挑战训练师的过程就和《信长野望》里天下统一的过程很相似，那么完成作品时一定很辛苦吧，有什么留下深刻印象的事情吗？

襟川　我的感触嘛，应该就是很开心吧，每次经过制作团队的阵地时，都感到他们非常欢乐、很欢脱的样子，给我留下了深刻的印象，但是进行AI开发的团队一定相当辛苦吧。

石原　《口袋妖怪》是全年龄对象的游戏，这次本作也一样，是对应全年龄的，所以细枝末节都进行了深思熟虑的设定。最明显的要数登场人物的装备了，作为战国时代的武将，他们却都是不持武器的！这点和口袋妖怪动画以及剧场版是一样的，即使装备了防具，也不能会持有攻击道具，包括角色开发、世界观构筑在内的很多开发小组的成员，为此下了很多功夫。关于开发团队很开心这一点，我和襟川的观点一致。将战国角色和口袋妖怪进行配对，这一点真的很有趣，开发过程中会发生很多有意思的事情。

——角色设计方面确实可以看出下了很多功夫，那么为主人公配对的口袋妖怪是伊布，这一点是怎么考虑的呢？

石原　熟悉《口袋妖怪》的玩家应该都知道，伊布是一种根据条件可以进化成很多形态的口袋妖怪。《口袋妖怪》系列中也很重视属性相克和相性，那么从这一点来看，伊布的战略发展空间很宽广。顺便要说一句的是，这并不是以口袋妖怪为主角的游戏，所以登场人物也会在游戏中不断进化，主角和部下搭档合作，也会让游戏向新鲜有趣的方向发展。

——游戏的系统，乃至每个成员的行动最后是怎么设计出来的呢？

襟川　从最初到最后成功定型，走了一段很曲折的路，不断的失败和反复的实验这样。

石原　开发初期，因为有很多想法很多的可能性，所以会不断进行尝试，有些内容到底要做到何种地步有时我们也不知道，最终，觉得终于找到了一种沟通方便又不复杂的系统。

襟川　虽然入门很简单，但是游戏的战略性却很高，角色的类型、相性、特点以及外形的可爱都加入到游戏当中，

——请最后再和玩家朋友们说几句话。

石原　口袋妖怪系列与历史策略模拟游戏的融合是一种尝试，希望大家多多支持。

襟川　初玩者可以放心进行游戏，丝毫不用担心遇到阻碍，另一方面，本作也加入了策略游戏的真谛。敬请期待。

**石原恒和**

1996年负责制作《口袋妖怪红绿》，1998年设立口袋妖怪株式会社并任社长。之后将口袋妖怪系列向各个平台推广，使《口袋》获得极高人气。

**襟川阳一**

1978年设立光荣公司，由染料销售逐渐转向游戏制作，历史题材策略游戏《三国志》、《信长野望》系列在业内获得很高人气。



剑与魔法的世界
战场硝烟弥漫
为了让黑龙复活
开始了
旷日持久的战争
从此大地狼烟起
百姓们再无宁日
为了守护这家园
勇者歌姬
开始了反击
曙光初现

# Shining Blade
シャイニング・ブレイド

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| PS Portable PSP | 本刊译名：光明之刃 | | | 2012年3月15日 |
| | 角色扮演 | SEGA | 6279日元 | 日版 |
| | UMD | 1人 | 记忆卡容量未定 | 审查预定 |

PSP的这款新作《光明之刃》最近连续公布最新情报，人物角色、剧情和系统都初现端倪。在本作中，歌姬的存在实为故事中最重要的关键，也就是那个以前曾经封印龙人帝国盟主暗龙的"灵刀／雪姬"。为了再一次封印暗黑之龙，必须得到精灵王的认可，并解开关于"灵刀／雪姬"的封印，解放真正的力量。歌姬们身为故事关键角色的同时，也拥有在战斗中援护队伍的特殊能力"魔法之歌"。因此歌姬的力量似乎是不可或缺的。

## 歌姬成为胜利关键

"魔法之歌"会对战斗区域的所有单位产生影响，而且最重要的是不分敌我，战斗时最好要注意一下这点。



王国楚楚可怜的吟游诗人——艾尔米娜，释放出最美丽动人的歌声。





虽然"魔法之歌"相当于全范围攻击魔法，但是也有可以阻挡它的办法，那就是"魔力领域"。



不管我方还是敌方，一旦展开"魔力领域"的话，就可以将"魔法之歌"阻挡在阵地之外。





伦贝尔地区自从受到帝国袭击以后就开始天气异常……对着冰之精灵王卵歌唱的艾尔米娜，能得到冰之精灵王的承认吗？她能解救这个遍地狼烟的世界吗？

## 关于神秘古代龙的传说



生活在北方灵峰雷西亚的强大龙，这次将出现精灵王的面前，挡一票人前行。

### 冰龙埃尔布



### 王卵

为了得到"灵刀雪姬"的真正力量，必须寻找到不知存在于何处的新精灵王之卵。



这张卡片上积聚了冰之精灵王的力量，使用这张卡片的话就会瞬间变身为冰之精灵王，并且压倒一切。

## 反派角色

### 司尔特

魔兽将军，由川津泰彦担任CV配音。东方面军的指挥官，嗜血的战斗狂人。与另一个兽人族战士是宿敌。

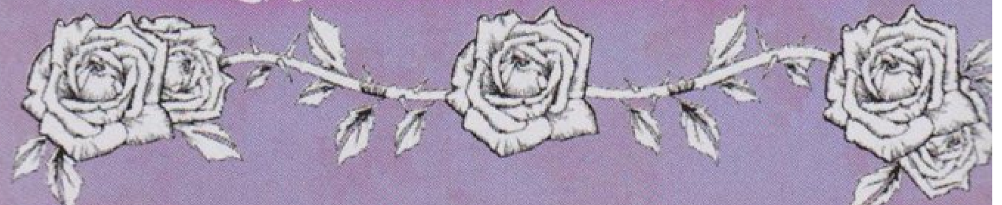
### 巴尔特尔

让盟主复活的黑龙教团的暗黑祭祀，由桐本琢也担任CV配音。指挥将军们在各地展开虐杀。

### 阿尔贝里希

妖魔将军，绿川光担任CV配音。北方面军的指挥官，性格残忍的野心家。是帝国屈指可数的智将，甚至会对强敌使出各种下作手段。

## 同伴齐心合力 战胜强大敌人



# 欢迎来到男人乐园




| PS Portable PSP | 本刊译名：为我而生 | | 2012年4月26日 | |
|---|---|---|---|---|
| | 角色扮演 | SPIKE | 价格未定 | 日版 |
| | UMD | 1人 | 记忆卡容量未定 | 审查预定 |

本作的主角是被召唤到魔法世界格兰巴尼亚的高中生弓削，在如迷宫版复杂的世界中清除怪物并拯救这个世界，只有从异世界被召唤过来的弓削、“稀人”、或与12星座女巫生下的“星之子”才能驱除。所以，为了拯救格兰巴尼亚，主角必须和女巫们啪啪啪，并且生下孩子，为了拯救世界、为了重新回到人类的世界，勇敢地前进吧少年。女巫们对应12星座，除了主角之外，这次还将为大家介绍艾利、塔露亚、莉莉丝&莉莉。

## 神秘世界格尔巴尼亚



在格兰巴尼亚，和巫女们交合的行为被称为“爱好之仪”。爱好之仪和一般的生殖行为不同，是稀人与巫女互相将灵魂注入“容器”。彼此心灵相通便会产下星之子。稀人的使命，就是和巫女们培养感情，处理好和巫女的关系。

## 登场人物介绍

### 背负异世界的命运 从此变身播种机器

**●弓削斋**

本作中的男主角，作为人类被召唤到魔法世界格尔巴尼亚，从此背负起拯救这个世界的命运，他只有驱除掉所有怪物才能返回人类的世界。

**●粉月马希尔**




**●塔露亚**

金牛座的女巫，工作是见习邮差，目前一边在老板家打工一边在他家中借住。一旦跑起来就很难停下来，目标是想成为邮差。大原桃子担任CV。

### 双生女巫 不同性格

**●莉莉丝**

**●莉莉**

莉莉丝的性格非常文静，说话也很斯文，不过一旦头被打到就会引发另外一个人格莉莉出现，与莉莉丝相反，莉莉的性格非常火爆，说话也非常的粗暴，与莉莉丝形成鲜明对比。




**●艾莉**

在教会侍奉神的白羊座女巫，有时候会教导来教会的小孩子读书，原本担心如果异世界的人，不过一树的出现让她心安。




| PS VITA PSV | 本刊译名：静籁之空～献给失落之星的诗～ | | 2012年4月26日 | |
|---|---|---|---|---|
| | 策略模拟 | GUST | 价格未定 | 日版 |
| | 卡带 | 1人 | 记忆卡容量未定 | 审查预定 |

本作由曾经手角色扮演游戏《魔塔大陆》系列的土屋晓担任总监，以“超越七个次元，真实存在的世界”为概念所展开的《波涛协奏曲》系列第1波作品。《静籁之空》的背景设定在了一个寿命即将走到尽头的信息，玩家通过偶然与该世界连接上的终端，与生活在该世界的失忆少女依恩交流，玩家必须借助被称为“夏尔”的心灵妖精之力来修复荒废的世界，让依恩逐步重拾失去的记忆，面对世界存亡危机做出关键抉择，让该星系重新变得生机盎然。

## 杂货店「缕缕」



## 怀旧风格设定 昭和再现眼前

昭和年代风格在这个世界到处都有，但在其中特别容易勾起游人乡愁的地方，应该就是这个杂货店“缕缕”前的景色，游戏故事剧情将以“人心的温暖”作为主轴为剧情展开。

# 依恩过着怎么样的一天呢？




## 重中之重 好感度培养

依恩生活的世界跟现
世界一样同样是24小
为1日，从早到晚的
活周期相同。依恩从
间起床开始活动直到
上休息结束。

## 肚子饿了 约会就餐吧




依恩如果肚子饿了会自己作料理吃，如果和玩家在吃饭时间有约则可以和依恩一起吃饭，顺便可以提升一下好感度。

## 正在料理中 闲人勿扰哦




依恩非常喜欢甜食，她
自己亲手做最喜欢的
心，食谱还会根据玩家
反应变得越来越丰富，
以大家要好好相处啊！

按时起床的依恩睡眼朦胧，很是可爱。虽然依恩的生活作息原本是固定的，但是如果和玩家之间的关系变得亲密的话，那她的生活作息会慢慢变得和玩家一样。

## 有时候专心致志 但偶尔笨手笨脚




最喜欢做东西的依恩，个性迷糊
常制做失败，玩家可以给依恩各
各样的建议制作不同的道具。

## 将恋爱进行到底 我的世界只有你




制作完道具就出去约会吧，根据制作道具数量互动的事件会越来越多。

## 彼此的羁绊 由现在开始



# 用力量来决定强者之间的胜负

STREET FIGHTER X TEKKEN

| PS3 / X360 | | | |
|---|---|---|---|
| 本刊译名：街霸X铁拳 | | 2012年3月8日 | |
| 格斗对战 | CAPCOM | 6990日元 | 日版 |
| 蓝光/DVD | 1~2人 | 720P | 12岁以上 |

本作是结合CAPCOM旗下的《街头霸王》与NBGI旗下的《铁拳》两大畅销格斗游戏系列题材，以“格斗祭典”为概念所制作的对战格斗游戏。运用CAPCOM独自开发的《街头霸王4》游戏引擎与绘图技术，让来自两系列的众多格斗家齐聚一堂，以双人搭档并肩作战的方式，施展华丽的招式展开终极的2对2格斗对战。另外值得一提的就是本作还会同步推出官方中文版游戏，从这里也能看出近几年国外的一些知名游戏厂商对华语市场的重视程度。

## 两人一组的决斗

本作是以两人一组的方式进行对战，游戏中特定的组合会有很多，这些组合都拥有着属于自己的故事，比如风间仁和凌小雨的组合。

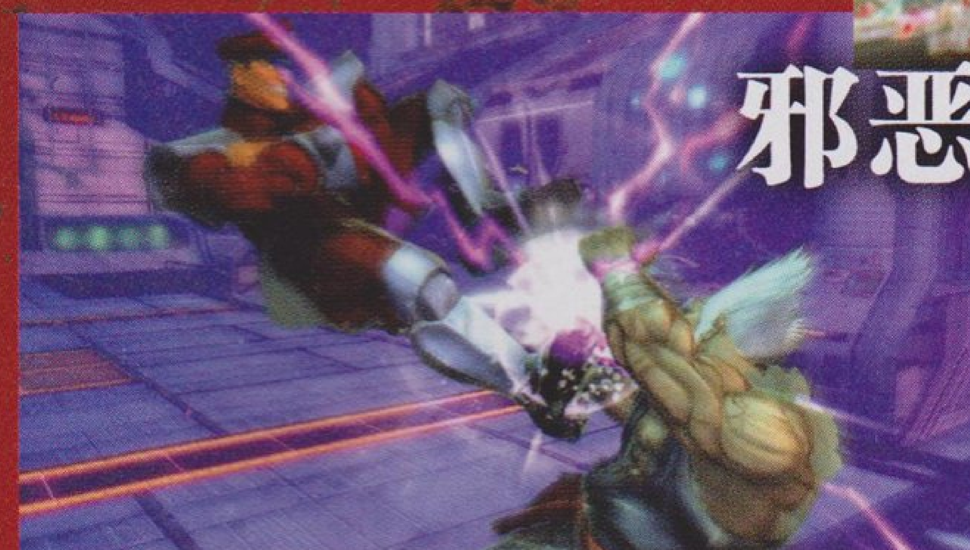
对于凌小雨来说，可以和自己心仪的风间仁并肩战斗应该是他梦寐以求的事情吧，更何况是被他保护。



## 毁灭性攻击

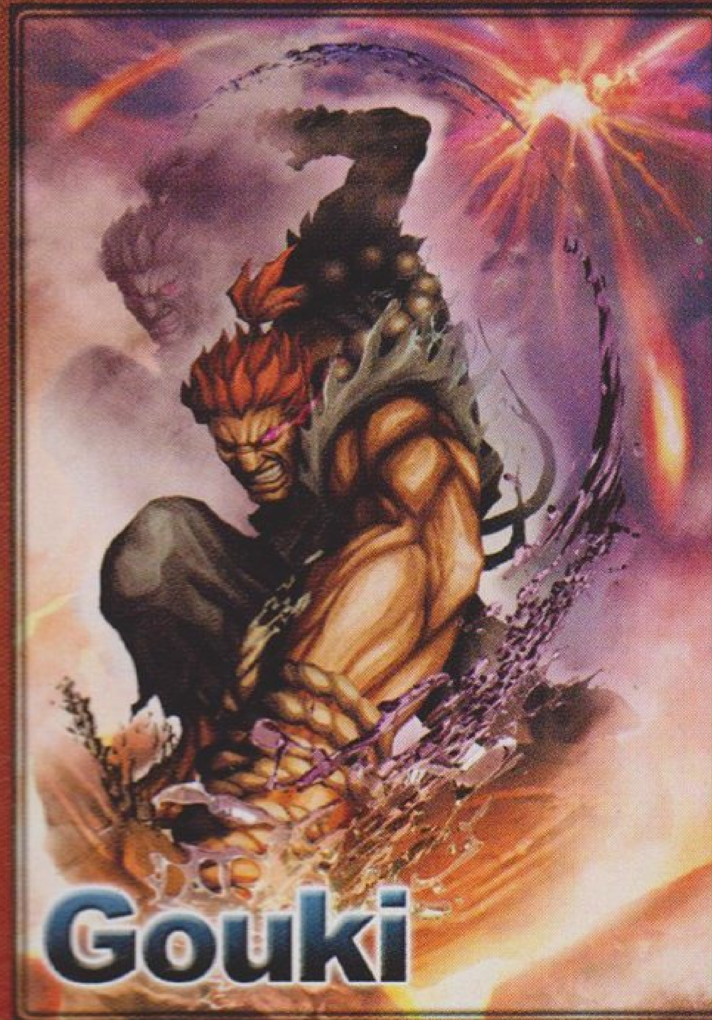
风间仁的动感光波依旧威力十足，恶魔风间仁在本作中也是绝对的主力角色！

## 邪恶的维嘉组合



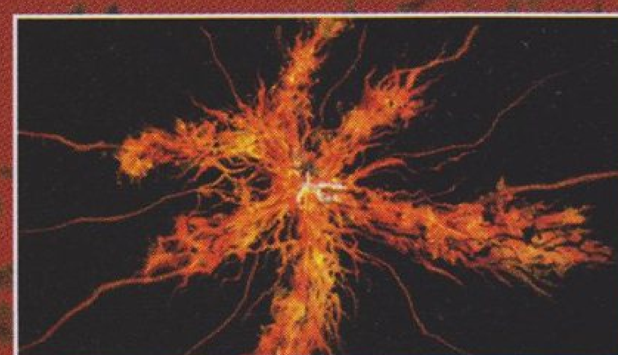
《街头霸王》系列一直以来的大反派维嘉携手韩国小坏妞朱莉，这样的组合不论怎么看都充满着邪恶的阴谋气息，不知道他们又想干出些什么来。

## 一瞬千击瞬狱杀






太过于追求力量，甚至以杀意之波动亲手杀害了师傅，自己也朝着修罗之道堕落下去。



全身升起的杀气以及背后浮现的“天”字都给人留下深刻印象。

## 究极混乱的源头






三島平八为了得到传说的“斗神基因”而到处打探斗神的消息，在获知斗神在美洲的一个原始丛林的古老印第安遗迹中后，便派遣铁拳众部队将斗神从封印中释放出来，从此世界陷入混乱。

# 再世篇新登场



破界事变终结后一年……地球联邦诞生一个月。高达与黑之骑士团等反联邦势力败北后世界获得表面上的平静。然而时空震与次元兽的危害依然持续，由于某只次元兽的来袭，新的战斗拉开帷幕。

## 第2次スーパーロボット大戦Z 再世篇

| PS Portable PSP | 本刊译名：第2次超级机器人大战Z 再世篇 | | 2012年4月5日 | |
|---|---|---|---|---|
| | 机战策略 | NBGI | 7330日元 | 日版 |
| | UMD | 1人 | 记忆卡容量未定 | 12岁以上 |

去年发售的PSP平台机战系列作《第2次超级机器人大战Z破界篇》的续作终于将在一个多月之后发售了。本作《再世篇》作为之前破界篇的后半部分，理所当然可以继承前作的存档进行游戏，在开始游戏前获得各种奖励。前作尚未通关的机战犯们抓紧这最后一个月的时间将前作完美吧。需要注意的是本作最多只可以继承并获得前作十周目的奖励，小心不要超过哦。还没有达成十周目的同学，还请再接再厉，努力加油吧。

## 有关前作存档继承的细则

### ●选择继承存档开始

ゲームスタート
データをリンクさせてスタート
『第2次スーパーロボット大戦Z　破界篇』のクリア状況をリンクさせてゲームを開始します。
『破界篇』のシステムデータが入った記録メディアが必要となります。

玩过前作的玩家可以在开始游戏之前选择继承存档，可以根据游戏进行状况获得相应的奖励，千万不要错过哦。

### ●资金PP奖励

当记忆棒中有前作存档的时候，继承后可以在游戏开始时获得资金和PP的奖励，可以令本作游戏开始进行时更加轻松。

:Question
『第2次スーパーロボット大戦Z　破界篇』のクリア状況を本作にリンクさせることで、ゲーム開始時に資金やＰＰなどのボーナスが獲得できます。データリンクを行う場合、『破界篇』のシステムデータが入った記録メディアを差し込んでください。
データのリンクを行いますか？
はい ／ いいえ

リンクボーナス
以下のボーナス資金が初期資金の５０万に加算されます。

| | | 資金 |
|---|---|---|
| 『破界篇』クリア | | 500000 |
| シナリオ・コンプリート | | 500000 |
| 周回ボーナス | 3周× 100000 | 300000 |
| 合計 | | 1300000 |

### ●不同奖励要素

根据游戏是否通关，完成全部剧情路线，以及通关周目数分别有着不同程度的奖励数额。最大可继承10周目的奖励内容。

## 超时空要塞Dynamite7

经典《超时空要塞7》OVA作品，描绘了版剧情结束一年后的事。首次加入机战。





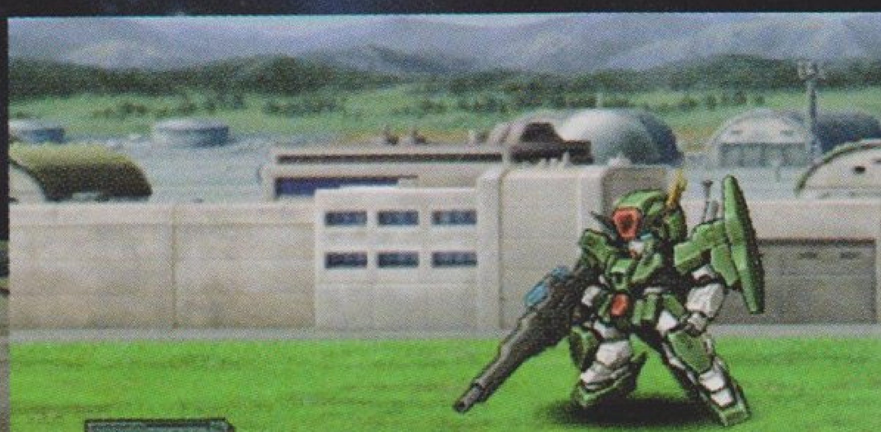


展现歌之力量

## 机动战士高达OO第二季

在剧情发展到第二季的同时，无论敌我全新机体大幅追加，蛋蛋粉丝不容错过。




洛克弟新登场

## CODE GEASS反逆鲁路修R2

红月华链的新座机，相信后继机红莲圣天八极式本作中也会登场。






红莲可翔式

## 剧场版 天元突破 螺岩篇







左右机枪连射

本次初登场的剧场版第二部，男浪漫终将再次上演。失去大哥的们奋起战斗吧！




| PS VITA PSV | 本刊译名：英雄传说 零之轨迹 进化 | | | 2012年夏预定 |
|---|---|---|---|---|
| | 类型 | falcom | 6090日元 | 日版 |
| | 卡带 | 1人 | 记忆卡容量未定 | 审查预定 |

2010年9月30日发售的PSP人气游戏《英雄传说 零之轨迹》，于2011年又发售了续作《碧之轨迹》同样博得了广大玩家的好评。本次《零之轨迹》在各方面大幅强化之后今年夏天将于PSV平台再次登场。主线剧情配以全语音后的本作配合PSV的特性新增各种新要素后得以全面"进化"。相信续作《碧之轨迹》在不久的将来也会以进化后的完全版形式登陆PSV平台。英雄传说系列的粉丝们敬请期待吧。



## 罗伊德・巴宁古斯

CV：柿原彻也

本作的主人公，克罗斯贝尔的新人搜查官。继承已故哥哥的足迹，警校首席成绩毕业。使用的武器是警棒。




## 爱丽・马克达艾尔

CV：远藤绫




克罗斯贝尔自治州市长的孙女。由于某些原因加入克罗斯贝尔警察的行列。使用的武器是导力枪。

## 缇欧・普拉特

CV：水桥香织

隶属爱普斯坦因财团的少女。为了新装备"魔导杖"进行实战测试而出差来到克罗斯贝尔警局。




## 兰迪・奥尔兰德

CV：三木真一郎




原本是克罗斯贝尔警备队的队员，由于作风问题而左迁至克罗斯贝尔警局。使用的武器是导力斧。

## 画面系统全面进化

←游戏画面不仅仅是分辨率提高，各种光影效果也将得以加强，为您带来全新的高画质享受。




→支线任务的支援要请的数量也将大幅增加。




←活用PSV的各种机能，本作追加了全新的迷你游戏，譬如左边使用触摸屏的飞镖游戏。

→使用PSV的陀螺仪功能将含有奖品的球滚动到终点，小心中途掉落哦。




←通过按照文字发光的顺序触摸表盘来解开谜题。

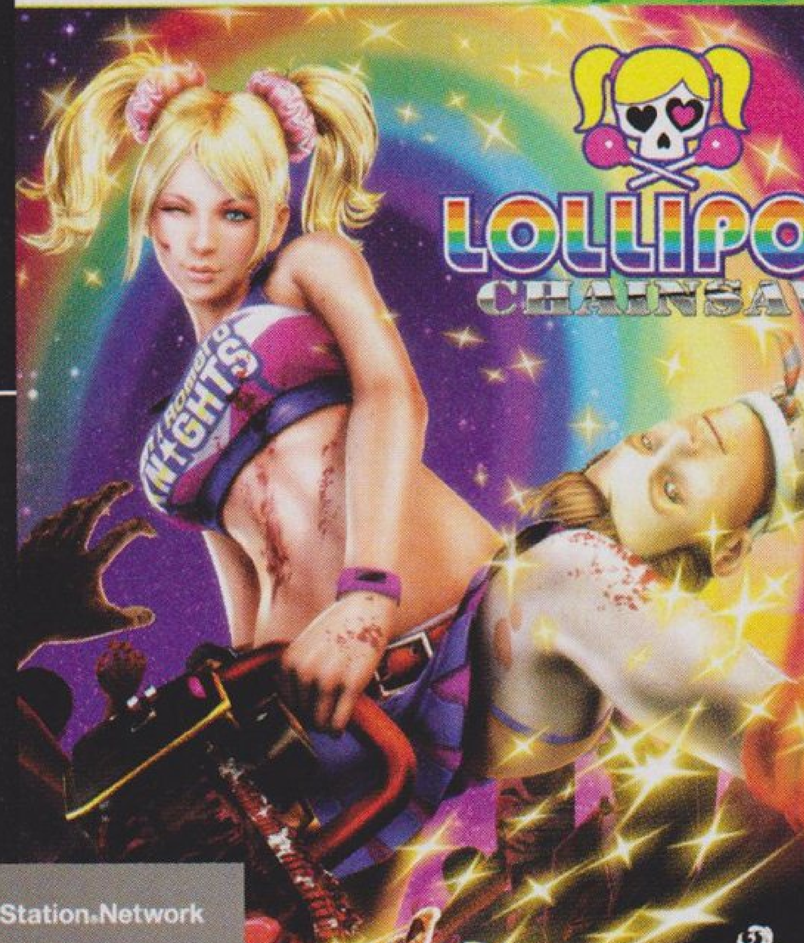
## PSVita版全新要素

- 主线剧本全语音化
- 总共157名角色登场
- 全新录制超过2万组语音
- 全部74首BGM全部重编
- 全新主题曲（由小寺可南子演唱）
- 剧情动画场景重新构筑
- 追加新支线剧本
- 追加新的支援要请
- 角色与图像配合PS Vita高解析度化
- 追加运用PS Vita功能的迷你游戏





# LOLLIPOP CHAINSAW




| PS3 / X360 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 本刊译名：电锯甜心 | | | 2012年5月预定 |
| | 动作 | 角川GAME | 7980日元 | 日版 |
| | 蓝光/DVD | 1人 | 720P | 17岁以上 |

角川GAMES在2012年2月13日发表了PS3 / Xbox360 游戏《电锯甜心》将在 5月发售以及最新消息，供玩家参考。本作品中，玩家将扮演女高中生朱丽叶（**ジュリエット**），以朱丽叶就读的圣洛美洛高中为舞台的僵尸题材动作游戏。身为僵尸猎人后代的朱丽叶将高中里面产生的大量僵尸用电锯砍飞，玩家可以享受极限爽快的游戏内容。

《电锯甜心》将会发售 CERO 分级 D（17 岁以上）的标准版，以及 CERO 分级 Z（18 岁以上）的珍藏版，两者价钱皆为 7980 日元（含税）。前者收入暴力血腥描写规制的“闪亮版本”（**キラキラバージョン**），后者不但收入“闪亮版本”，也收入了欧美版暴力血腥演出的“血腥版本”（**ザクザクバージョン**）。珍藏版游戏语音可以自由选择日文、英文，同时内置日文字幕。其他还有内附许多的特殊服装，以及特别绘制的珍藏版包装等豪华内容。另外这次也公布了敌人以及个性丰富的角色们。






## 依据分级的不同版本

角川 GAMES 公布、PS
Xbox 360 用游戏《电锯甜
预定售价 7980 日元（含税
另外收入豪华内容的《电
心》珍藏版将限定数量生
及和标准版相同价格发售。

标准版为注重爽快感
力血腥描写规制的“闪亮
（CERO 分级为 D），
版不但收入“闪亮版”，
入了和欧美版同样标准演
“血腥版”（CERO 分
Z），估计国内的玩家大多
选择珍藏版吧，因为价格
的诱惑力实在太大了，而
容等于更加完整。

PS3 / Xbox360 版本分别采用不同设计的封绘，PS3 版本封绘为横躺在床上性感的朱丽叶，Xbox360 版本封绘则是挥舞着电锯、狂野的朱丽叶。



闪亮版



血腥版



## 收入大量限定服装

本作不只收入之前公开的标准服装，现在公开的欧美版稀有服装、可爱侍女服（キューティーウェイトレス）（PS3版本专用）及性感车手服（セクシーライダースーツ）（Xbox360 版本专用）等珍藏的服装都有大幅收入喔。












**本作还收录有许多通常版特典服装哦！**

## 电锯武器的两种变化形态

朱丽叶手持的电锯可以藉由扩张机能变成另外两种型式，不同的模式会有不同的操作乐趣，玩家可以更进一步钻研。














电锯冲刺是将电锯往地面突刺，能够运用喷管加速向前高速突进的模式。利用突进力将体格壮硕的僵尸撞飞、冲进僵尸集团大砍特砍，也可以利用跳台大跳跃的模式。

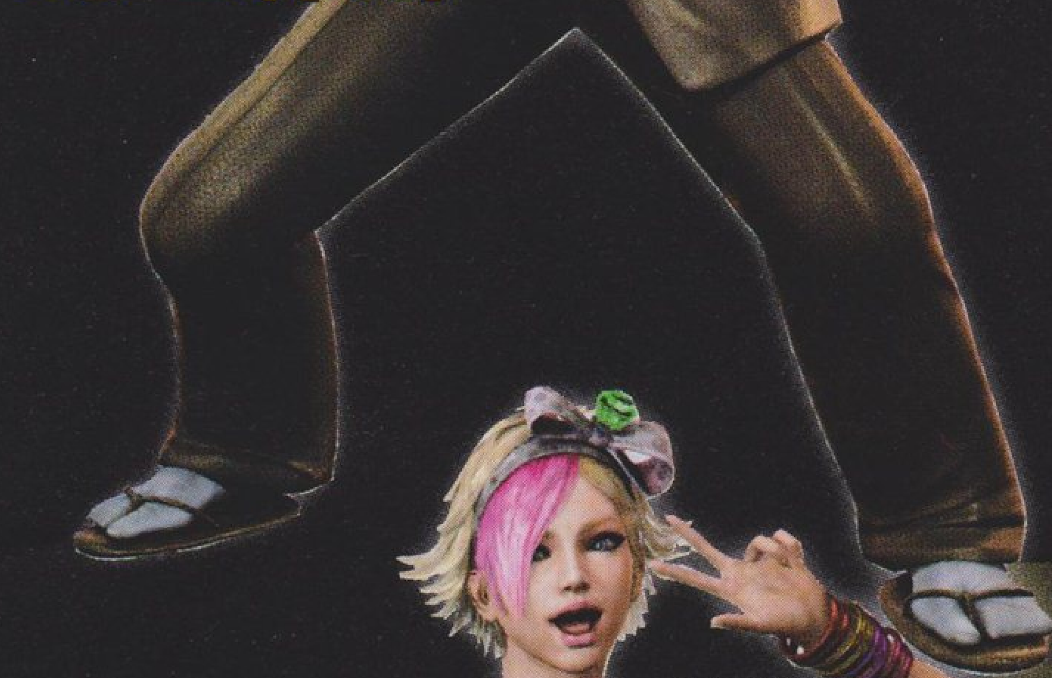


**电锯变身多形态法宝 僵尸的噩梦！**



**电锯手枪模式**是装上左轮榴弹枪的远程攻击模式，能够攻击电锯在近距离砍不到的僵尸、破坏电锯束手无策的巨大建筑遮蔽物。

## 和朱丽叶并肩作战的角色





朱丽叶的师父
纯二森川



朱丽叶的姐姐
科蒂利亚

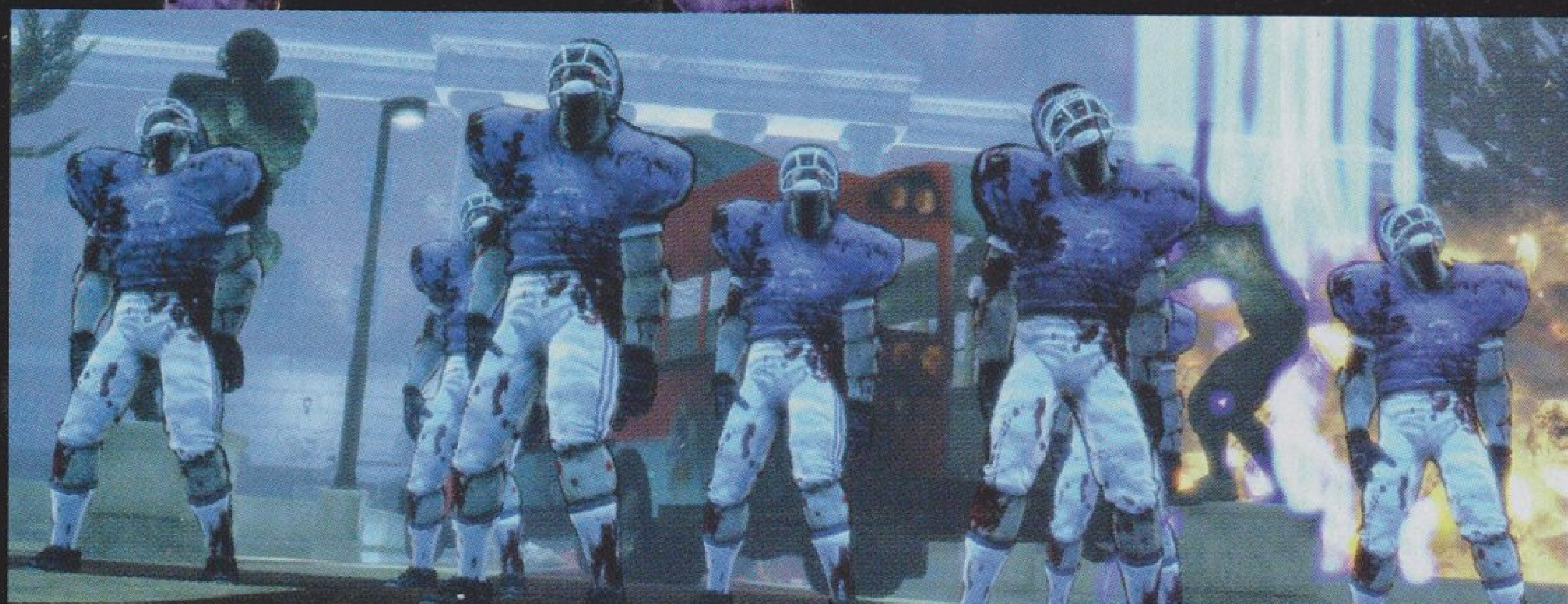




朱丽叶的妹妹
罗莎丽

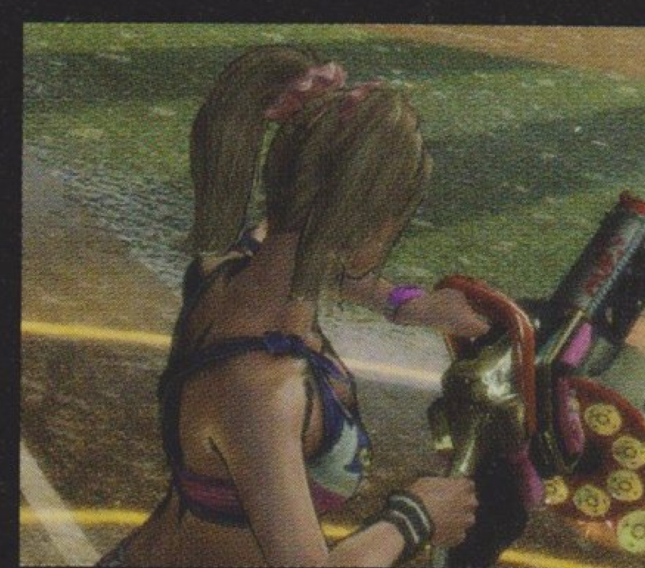
## 学校社团的僵尸大队

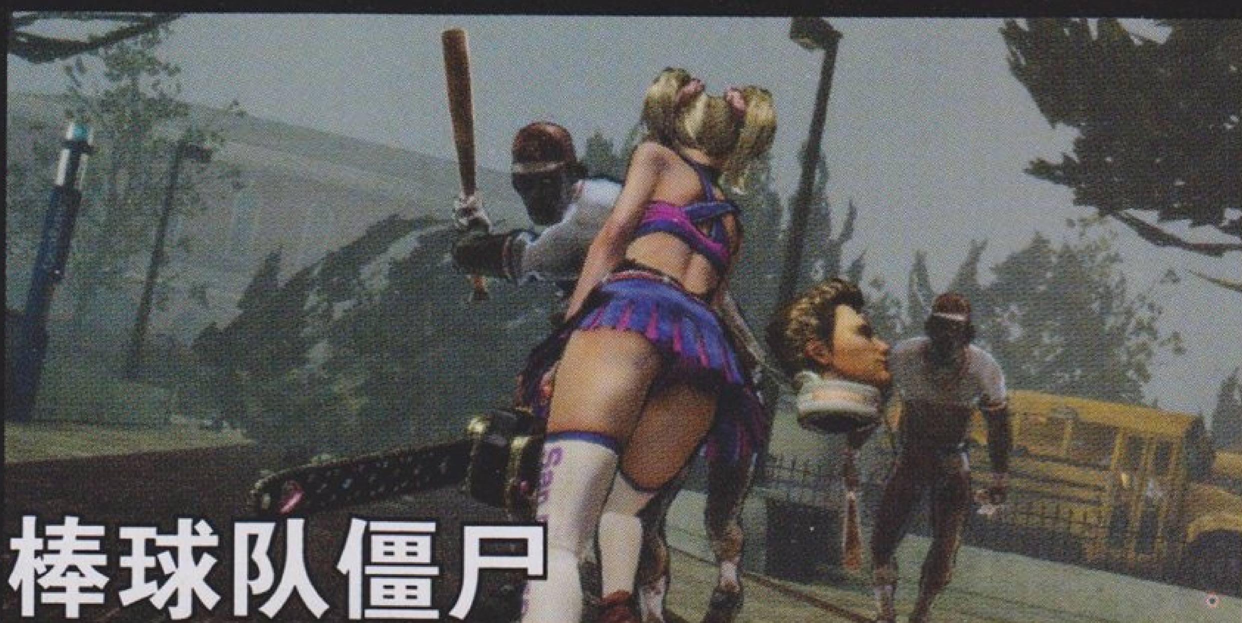
下图是以圣洛美洛高中 “体育科 ” 为舞台的“STAGE 2”。所属运动社团灵敏的僵尸们将会大量登场。原本和朱丽叶同属啦啦队的啦啦队僵尸们将毫不留情地向朱丽叶袭击而来！甚至听到火灾赶来的消防队员们也会变成僵尸！





啦啦队僵尸



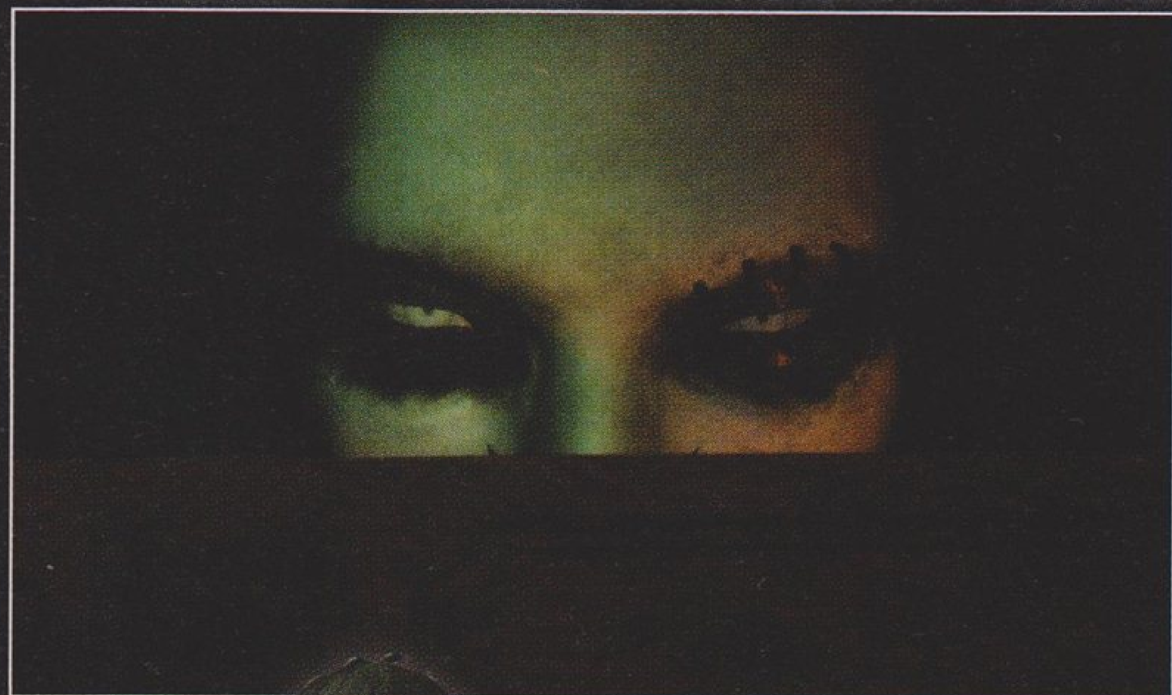


棒球队僵尸



消防员僵尸

## 制造灾难的家伙们





事件的主谋
史旺



第二关头目
维京金属僵尸
毕克

第二关头目毕克的出场很拉风，他是搭乘飞空海贼船从天空登场。这家伙也喜欢玩音乐，而且打鼓具备落雷的能力！他体格较大，和主角有着压倒性的体格差距，单手就能将朱丽叶抓起来！看模样就知道他有多凶残！



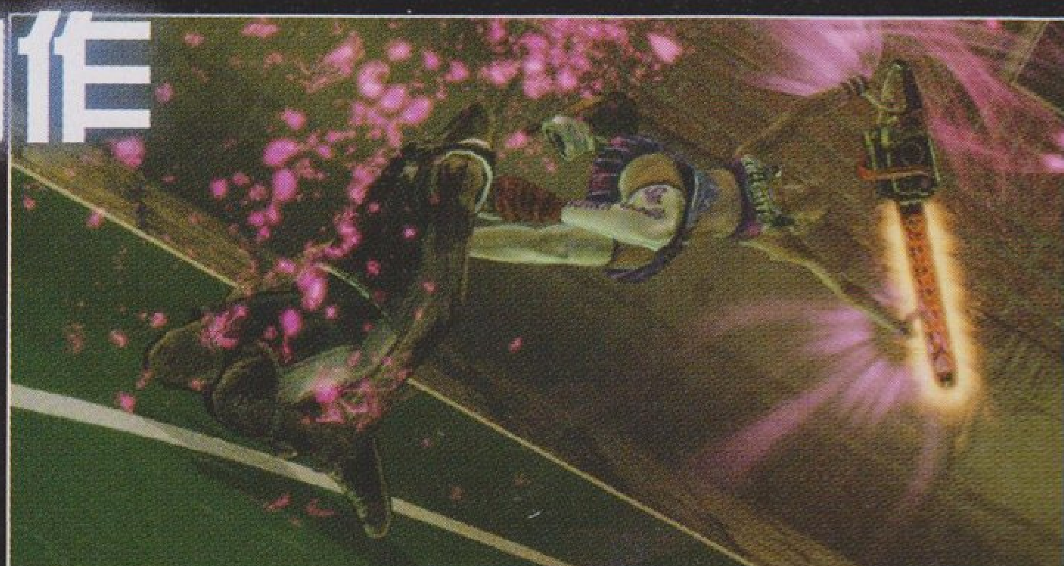


第一关头目
庞克僵尸
杰特

第一关的头目杰特是个庞克风的歌手，使用的是平时最喜欢的麦克风架武器"黑色．镇暴者"，同时带有将声音物质化的特殊能力！从他的外表看是相当难缠的样子，不过作为第一关头目，应该也不是特别难对付。

## 新技能动作

拥有非常多彩动作要素的本作，不只是画面充满了吸引力，而且朱丽叶本身使用的技巧也非常丰富喔，接下来就以体术为中心作介绍吧。包含之前介绍的落下踢（**ドロップキック**），体术技能能容易使僵尸变成晕眩状态（**グロッキー**状态，头上冒出金星），使用电锯攻击晕眩状态的僵尸可以一击打倒。至于摔角技能占多数是因为作游戏总监的"那个人"影响的吗?



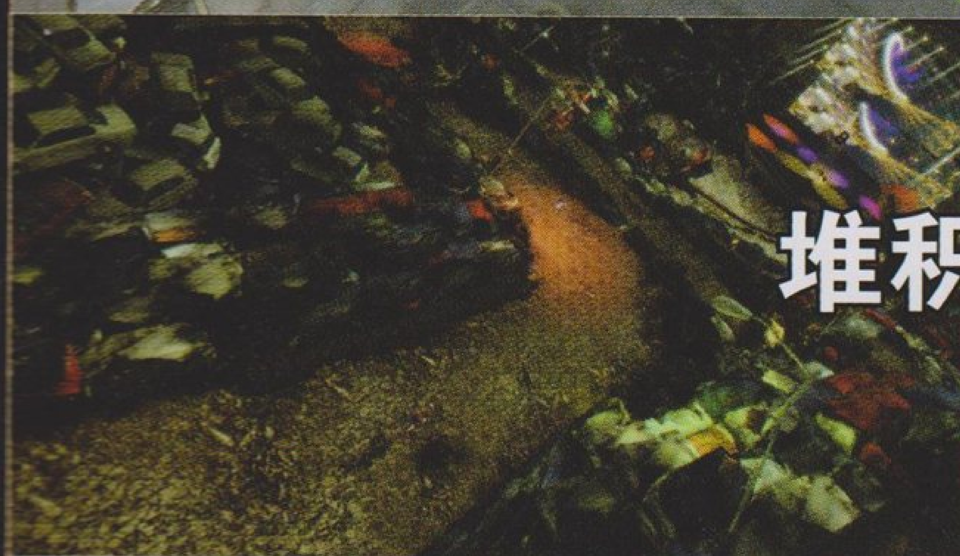




## 新关卡场景



学校屋顶的跳台区



堆积废车的垃圾场



充满田园风的"农业科"

# 临兵斗者 皆阵列在前




| PS3 / X360 | 本刊译名：忍者外传3 | | 2012年3月22日 |
| --- | --- | --- | --- |
| 动作 | KOEI TECMO | 8190日元 | 日版 |
| 蓝光/DVD | 多人 | 720P | 18岁以上 |

本作是2008年6月推出的《忍者外传2》的续篇作品，描写以“日本忍者”为概念的主角隼龙的忍者生涯为主题，以更激烈的手法来呈现系列一贯的高速忍者动作。游戏中新增用刀将人一举连骨砍断的“断骨”与连续将人一刀两断的“绝技”等招式，通过特写镜头来呈现用刀砍人的真实感受，以及震撼血腥的砍杀快感。之外还加入能在地面高速移动的滑行与使用苦无攀爬高墙的全新忍者招式。前作发售了官方中文版，不知道这次是否依旧会发行。

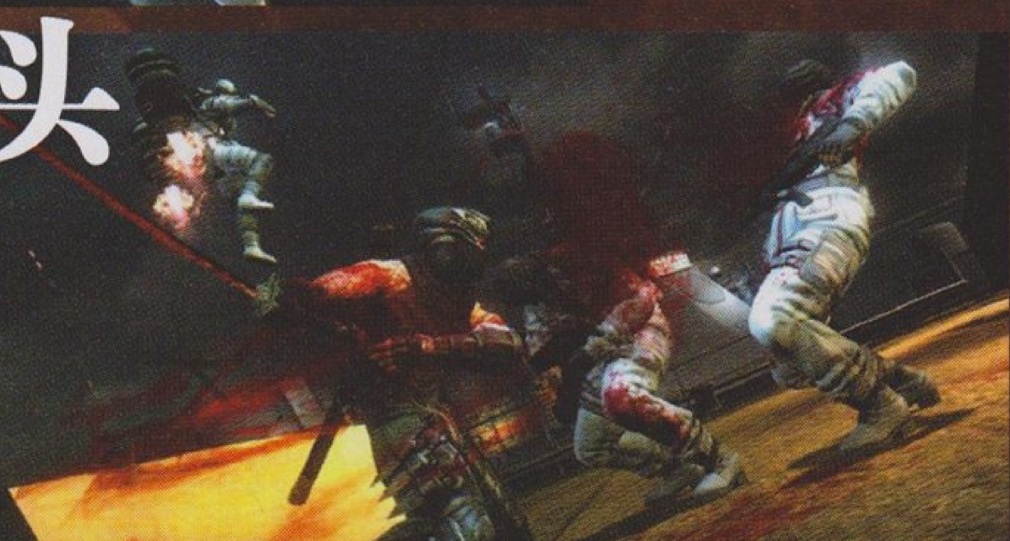
## 次世代再一次的血雨腥风！



隼龙手持邪神剑在各艘船舰中飞跃穿梭，因为持有邪神剑的关系，隼龙的饭纲落也变成了冥府落。邪神剑是于《忍者外传2》中登场的魔剑，原本由地蜘蛛领袖幻心所持有。

## 神秘大光头

这位坐在一个类似轮椅的机械上的男子是LOA企业集团的会长，LOA是个拥有顶尖技术擅长制造战斗兵器的复合企业。





## 战斗一触即发！





之后再作判断，毕竟是小弟作品。

## 正邪间的较量 胜负只在一瞬

忍者之间的战斗，向来都是电光火石一般，在大家都还毫无防备的时候胜负早已分出。







## 扮演无名忍 完成极限任

任务模式中玩家扮演的不
龙，而是一名普通忍者，
玩家可以双人游玩或单人挑

# 十四年时光再回首




| NINTENDO 3DS N3DS | 本刊译名：勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的仙境 3D | | | 未定 |
|---|---|---|---|---|
| | 角色扮演 | SQUARE ENIX | 价格未定 | 日版 |
| | 卡带 | 1人 | 记忆卡容量未定 | 审查预定 |

本作是以1998年发售的GB版《勇者斗恶龙 怪兽篇》为基础，新增加很多要素以后移植到3DS的作品。主角是勇者特瑞，舞台非常有趣，是以大树之国为背景，寻找下落不明的姐姐米雷优。大树之国到底是什么地方？而特瑞的姐姐又为什么离奇失踪？一切扑朔迷离，但又笼罩着一丝可爱的神话色彩。在游戏的开始，主角接受大树之国国王的委托，从旅行之门出发前往迷宫，每次到达彼方的时候，迷宫都会发生出人意料的变化。

## 大树之国 冒险的起源



主角接受了大树之国的委托以后，从神秘的旅行之门出发，开始寻找姐姐米雷优。

## 游戏内容大幅增加

虽然是以1998年版《DQ怪兽篇》为基础，但是相较之下，比当年的版本增加了很多内容。






## 老游戏新怪物

## 无计可施的国王




因为没有办法，所以只好求助特瑞，让他解决遇到的难题，从一个陌生地方，到另一个陌生地方。

每次，国王都会认真向勇者特瑞交代这次要处理的任务事项，以免小勇者到时候抓瞎。




## 永远看不到终点



在不同的场景，会出现被这独特环境孕育长大的怪物，每种怪物都很独特，下面有详细介绍。

## 最具魅力的迷宫

虽然说是迷宫，但是却也有着平原或洞窟、森林、沙漠等这样那样的大场景，与以往的“传统”迷宫相比，更吸引玩家。



## 王子与公主 人生的赢家




每次到了故事的一个段落，都会出现一个美丽的公主，而这时特瑞也身临其境，亲自品尝到这梦一般的美妙滋味，祝他们永远幸福，快乐每一天。

## 超巨大怪兽也能成为伙伴！


骸骨死囚


食人花




死神


飞翼鬼火


龙龟


岩石鸟

# 闯关族的家

本期主持：蔬菜汁

Welcome~~~~
不来一杯……Sorry!
不来一本吗？少年？

DR SINCE 1994

17年历史醇厚芳香、少年友、晚自习必备、可以套政治书的书皮、大叔偷瞄用、又开学啦啦啦。

闯家征集来信：北京市东城区外邮局75号邮箱 《电子游戏件》编辑部收
电子邮箱：DR@vgame.cn





## 眼力大考验

以上两张图片共有十处不同
考验你的时候到了！

## 闯家成员交友录 address book

**姓名：前田庆次　性别：男 年龄：32**
QQ：1975971262　地址：天津市东丽开发区
自我介绍：现代倾奇者，在云的那一边

**姓名：阿鲁卡德　性别：女 年龄：26岁**
QQ：1938331323 地址：湖北省武汉市
自我介绍：腐宅族、毛绒控。

**姓名：黄珑　性别：男 年龄：15岁**
QQ：1083575520　地址：广东河源紫金县
自我介绍：爱革命爱电软

**姓名：张子熠　性别：男 年龄：10**
QQ：1325589252 地址：福建龙岩
自我介绍：暂无

**姓名：桐生越马曹越　性别：男 年龄：17**
QQ：973488632 地址：江西省贵溪市
自我介绍：书画混搭者

**姓名：朱泽阳　性别：男 年龄：17**
QQ：952687163 地址：安徽省安庆市
自我介绍：间歇性整理控、路痴、麦霸



## 信件相关情报：QQ留言



额~本来想使手写封信地，但想起一年前给DR写信的悲催经历……还是用这种比较省事（但心诚啊！）何况北国的寒风还在外肆虐，嗖，我抱着试试看的心态再来投一稿。

关注DR三年了吧，时间真是，真是……哎，作为刚毕业的人感慨太多鸟。第一次看见DR是在那无聊的午后啊，想买几本杂志看看，结果在报停一个可怜巴巴（抱歉）的角落看到了半价出售的箱子里放着几本花里胡哨+五颜六色+金光闪闪的书，拿起一看，果然有料。封面为一性感妹子（后来才知道时铁拳里的安娜)~~顿时邪恶了（不好意思这是第一印象），再一看名才知道是本游戏书，虽然没怎么玩过电视游戏，但毕竟PC上有不少，就抱着试试看的心态入手了全部几本回家看，看过一回后就知道，这是好东西了，因为她会让那时高中课上的我不再无聊了。

高中上完就觉得时间好像开始进入暴走状态了，大学几年玩了不少游戏但也都是在PC上 什么虐杀原型生化危机刺客信条古墓丽影极品飞车的没少玩，印象挺深刻的就是刺客了，还有一款跑酷为主题的镜之边缘感觉很好，但貌似没下文了。

如果说高中玩游戏时还是以两人一小队，那大学里就是动则一宿舍的群体作战了，还念和朋友踢实况的日子，也还念10个人在网吧联排WOW的日子(说实话，也很后悔那些可以好好学习和认识很多妹子的时光消磨在了游戏上）。

我想说，还想看看小编们都啥样（风林那时都已真身亮相。菜汁到底多猥亵？小沛到底有多胖？莫邪是否很漂亮？）。

还想说，DR作为一本书，硬质量要加强啊，每次翻几回就掉页。

还想说，我挺喜欢蜘蛛侠的……有图有真相，虽然画的挫。

还想说，看在我已经写过一封不知结局如何的信的份上，让我上榜吧(期待在闯家上看见我 不然内心波澜怨念四起啊亲)。

还想……留到以后使手写吧。

祝大家新年新气象，各位小编工资蹭蹭蹭，哦还有艾德桑学业魔兽双丰收(期待战场上见)。

——山东曲阜“风偏冷”陈哲


**艾德桑曼利：** 呜呜呜，我是本期“艾曼代班”蔬菜汁，艾曼果断在战场上丰收去了，抛弃了吾等。


**猴子：** 爱游戏，更爱妹子，还得学会追妹子，否则只好做个宅。祝所有单身游戏迷脱宅成功！


**蔬菜汁：** “好好学习和认识很多妹子的时光消磨在了游戏上”——这句话解释一下。


**小沛：** 其实只要不沉迷、适当游戏的话，完全可以学习、游戏两手抓，嗯嗯。


**赤银：** 菜汁叔其实外表不算猥琐，真正猥琐的是内心嗯。莫爷姐很爷们的说。


**宇多田：** 我也喜欢蜘蛛侠，有一天深夜我还穿上了蜘蛛侠的衣服在大街上走呢！


**莫邪：** 楼上的，你内次穿的是蝙蝠侠，你个笨蛋！莫邪姐真的是很漂亮呢！霍霍！



## 献给你们、他们和我们

最近突然想起电影《海盗电台》的结尾，当Radio Rock开始下沉的时候，死硬派的DJ们坚持到了最后， “对不起，接下来是一首很长的歌曲，我希望我能一直在这儿” 随后他放下唱针，黑胶唱片流淌出Procol Harum的《A whiter shade of pale》，舱内一片沉默，全世界也陷入了狼藉，一个伟大的世界随之沉降，但是伟大的梦想永不灭！

每个孩子都会做梦，是的，在我的梦里有个超出你我认知的世界，你瞧，一本杂志，一台游戏机，便成为了一群人收获快乐的方式；你想，如果全世界的心情被牵系在一个其乐融融、无比开怀的编辑部上，这本身就是一件多么不可思议而浪漫的事情！

许多人觉得眼下的中国游戏圈是个失败的世界，我认同那是个千疮百孔的世界，因为，精品不再是主流，一切FPS都是山寨穿越火线而来；但即使是在这个操蛋的世界，我们也不要投降，我要把掌声献给开创这本杂志的前辈们，献给所有敢于冲破文化壁垒的勇士们， 献给如今仍然坚守在第一线的电玩人们！即使我们倒下，我们也要把自己的风骨刻在空气中！

## ONE辉　一代人的记忆，静止在…




## 那时的电软 曾经的选择与现在的我

我22岁？~~那是我3年前的年龄呀！！！为什么一上来说这个，明明有很多更有用的可以说。抱歉，我这人嘴笨，总说一些不着边际的话。

仔细想想，我从毕业到现在已经过去了3年，磕磕绊绊的3年，估计未来也会是这样。在电软一共待了9个月，那段日子是我这3年中最快乐的时光。天天和菜汁对着损；每隔一周都要拼了自己老命去催赤银的稿子；总是被宇多田鄙视不能信守诺言；随时要小心被视频编辑揍（玩笑~~）；常常和肥皂讨论如何更好的勒紧裤腰带买游戏。还有两周一次的悲催截稿之旅，我想one辉一定深有感触。这也许就是属于我的“日常”。

我叫十二月的雪，曾经是电软一名很普通的美术编辑，过去是、现在是、将来依然是。



## 信件相关情报：QQ留言

您好！

这是我第二次来信了，原谅我没有呈上第一封信里承诺的自画像，因为时间太赶了，用了电子邮件......（高三嘛）。这次的316期来得有点迟，于是，在我日复一日的苦苦逼问下，学校门口一向笑脸迎人的报刊亭老板摆出了一副汗颜的脸对我说：“孩子我建议你直接到邮局去买比较好。”那一个 尴尬啊......幸而前两天我终于拿到了心爱的《DR》，报刊亭老板见到我来买《DR》，笑得不知道有多开心。（第二天终于不再有人来逼问他了......）

话说回来，高三每天作业多得让人喘不过气，还得抽空复习以应付接踵而来的一模二模，真是杯吹......但是，尽管这样（我们学校每天总共上12个小时多的课，还要有6个多小时睡觉，除去吃饭神马的还剩下多少？）我还是挤出了时间来看《DR》，现在想起来自己实在是牛B......

——广东清远 丧尸


**艾德桑曼利：** 代班艾曼表示，一直以来艾曼本人都没有自爆过啊，这么长时间了，好可惜啊有木有！


**猴子：** 大家都是从高三苦B党这么一路走来的，既然不能参加新概念作文大赛，不能写小说当作家，那就老老实实地上学去呗。其实上学何必非得本一A，能学会一技之长，蓝翔技校也是不错的选择。


**蔬菜汁：** 又见高三党啊，这让咱想起了当年的艾德君，即使是那样的情况下仍然在帮咱写闯家啊！


**小沛：** 报刊亭老板是个好老板，于是很难想象一向笑脸迎人的他是怎么一脸汗颜的对你建议的。


**赤银：** 高三苦逼年年有，今年其实也不算特别多。话说元旦大过节的你这是在干啥？


**宇多田：** 照片好有神韵！这背影、这姿势，都好像神经、哦不，像足了NINJA呢……


**莫邪：** 高三的一模二模都是浮云啊，关键还是得看一锤子定钉子的大考，好好吃、好好睡。



# 哈利路亚……善哉善哉……阿门！

●又是一个人的情人节，而且这次还负伤在家养病，这种感觉糟透了！
●这里绝对是个可以锻炼人的地方，各种锻炼……
●前几天买了一双AIR MAX+ 2011，红橙色非常好看，穿着也很舒服，希望这红色可以帮小熊改改最近悲催的运势，阿弥陀佛……
●意甲大班长诺瓦拉双杀国米，这个世界真是太奇怪了。另外这赛季我文有望拿下双冠王的头衔，那样的话咱不光联赛可以变三星，杯赛也可以有一颗星星呢！
●别和我扯什么电话门扣掉的两个冠军，电话门都涉及到谁大家心里都清楚，只不过需要一个倒霉鬼背上全部罪名，而那时候如日中天的尤文图斯正是意大利足协杀鸡儆猴的最佳选择……
●新版《西游记》在电视上开播了，我只想问一下那白毛导演究竟要毁掉多少名著才甘心？
●赵本山老师果然影响了我们整整一代人，说到辽宁最大的城市，除了铁岭你还有别的答案吗？
●周一和几个好友在我家小聚了一次，吃晚饭之后大家一起看了《天下足球》，果然和他们在一起看球很开心啊，可惜这种机会真的越来越少了，每每这时我就无比怀念曾经肆意挥霍的学生时期。
●自己非常喜欢去剧场看电影，或者是看话剧，再或者听音乐会，总之我非常喜欢坐在那里的感觉……
●体育竞技世界里发生的一些事情，感觉就像安排好的电影桥段一样不可思议，甚至有时候连电影编剧都创作不出这样的剧本，也许这就是它最吸引人的地方吧！比如前阵子的林书豪和亨利。
●今天早上突然被通知电软停刊，319期早已经送到印厂开始印刷，所以这期根本没什么相关内容，我也只能让美编头子在印厂临时帮我改一下手札，一路走来，感谢有你！



**信件相关情报：QQ留言**

其实凭良心说我并不忙，但我在放假那天登WOW，把AFK状态取消后会长就找上我，他说："公会里现在声望到友善以上不是85的就剩下你了啊，这个寒假你必须到85，要不然…你懂的。"于是…你们懂的。（这个算理由么）好了，说正文。又开学了，高一的下半学期注定是个苦逼的学期，因为我得分科了，往年都是高二才分文理，到我这一届就变成了高一下半学期，故我"半死不活，装疯卖傻"（比喻词没用错）的悠闲日子结束了。唉，不提了。上次决定要用手柄体验一下战地3，结果到了快过年才玩上，计划果真赶不上变化。但更坑的是想好好玩两关却被虐的差点砸了手柄。移动时视线移动太坑，那一瞬间我都想长出来八只手……总之，在我看着队友加持着无敌BUFF冲锋陷阵时，我默默的竖起了中指…（虽然我还没有做到"手雷扔到墙上弹回来炸死自己"的奇葩，但也…）这次放假玩的电子游戏不多，除了那个让我X疼菊紧的战地3，只玩了漫画英雄VS卡普空3，跟火影忍着疾风传。这两个游戏总算让我找回了面子。另外就是我一伙计他买了个限量版的PSP（好像是两个颜色），里面有战神跟MH3。战神我一直提不起玩的兴趣，就玩了大约4~5个小时的MH3，画面谈不上精细，但在我看见繁体中文的对话后我就兴奋了，日文不好你们伤不起…然后除了过年那几天就一直奋斗在WOW上了，公会声望不是一般的难升啊！好不容易才尊敬了…看见猴叔在闯家上说正在收藏以前的COD系列，我真心羡慕嫉妒没有恨，我到现在还没玩上COD8呢。不知是什么原因我们这的网吧还没有游戏，往年COD7刚出的时候，网吧里就有汉化版了。记得当时肥皂还做了一期剧情介绍…（又想起他了）现在肥皂走了，我玩不上COD8了，这冥冥之中似乎有联系？提前祝众编情人节快乐，（虽然登到闯家已经过完了）我也要去给我家那位准备礼物了，祝艾德桑找个二次元帅锅，就这样。终于……

——北京东城 迷途知返



**艾德桑曼利：虽然是提前的祝福，但是刊登时已经是节后了，“艾曼代班”蔬菜汁表示——灰常感谢。**



**猴子：情人节那天北京地铁大拥堵，害的我差点命丧东直门，还好换乘成功，留住条命回到了家。另外FPS除了COD跟战地之外强烈推荐同是EA出品的《荣誉勋章2010》，品质佳，价格值崩，性价比相当高（汗，因为值崩了么）。听说今年有续作哦。**



**蔬菜汁：虽然已经过了情人节，但是我想艾德君一定会找到一个二次元帅锅的，嘿嘿嘿。**



**小沛：是啊，肥皂还做了一期剧情介绍，好怀念啊，以后继续找他做攻略吧，【沉思状】。**



**赤银：情人节还算快乐吧……一个人在肯德基坐了一个晚上。（当然中间省略了N字）**



**宇多田：猴叔真的是各种收集啊，如果有机会的话介绍你们认识一下，见识一下猴子叔。**



**莫邪：网络游戏都是浮云啊（好熟悉的语调~），还是回归电视游戏吧，圣光与你同在！**



**信件相关情报：QQ留言**

原谅我的懒惰吧，实在是我们这离帝都太远，一般邮件都到你们那就是2,3期以后的事了，我就改写邮件了。最近比较忙的说，因为刚上班所以要勤快着些，年底又被领导们拉去文艺汇演，从一个2B青年到文艺青年的华丽转身，跳舞的时候才发现自己的身体还像是翻新组装一般的不好使~平常太宅了点啊。刚还在和汁蜀聊着可是话没说完人不见了，可能真是去忙了（只是可能）。年也过完了众小编还可好？沛和猴哥又胖了吧~恩 ~我已经能预想到了。猴哥？最近年在上班时跟着看新版“嬉游记”（本人在变电站，晚上吃完饭可以看电视消遣，不要以为我是某汁偷懒），所以就情不自禁喊出了这个。当然咱DR的猴哥可是比TV里的可爱多了。最近想入手一台主机，看了看PSV的价格我很不淡定，美版还未发售，就算发了，看着那卡带的价钱我蛋洒一地。因为前两个月才配了一台PC，花了不少银子，加上过年同学各种聚，钱是各种洒。想入PS3但是看了帖子说PSN不稳定，但是我想打SSF4啊，PCLIVE太扯所以才想入个主机，入360虽说后续投资相对少一些，而且网络好些，但是战神等神作的吸引让我久久不能忘怀，愁死了。给我点建议吧。

——新疆哈密 张超伟



**艾德桑曼利：真后悔没给艾曼一些物质上的诱惑啊，那样的话她就不会在啪啪世界的游戏中遨游了吧——“艾曼代班”蔬菜。**



**猴子：新版西游记其实拍的不错，除了特效爹之外哪里都好。当我看到沙和尚对镇元大仙说“你的算数老师死的早”那段的时候，才发现这片子里的网络元素挺丰富的。**



**蔬菜汁：真的是去忙了，相信我。某汁也是偷懒的代名词好呗？神马逻辑啊啊啊！**



**小沛：必然是又胖了，向着四十前进的人你不起啊！建议吗，先去别人家蹭游戏吧。**



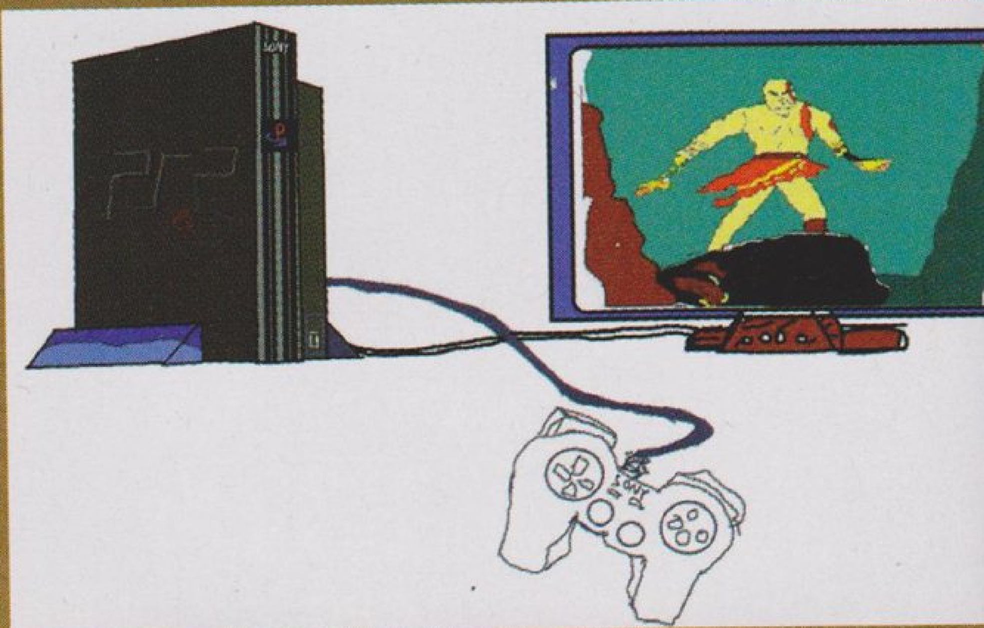
**赤银：买你目前最想玩的游戏所在的主机好了，其他不用想太多的。**



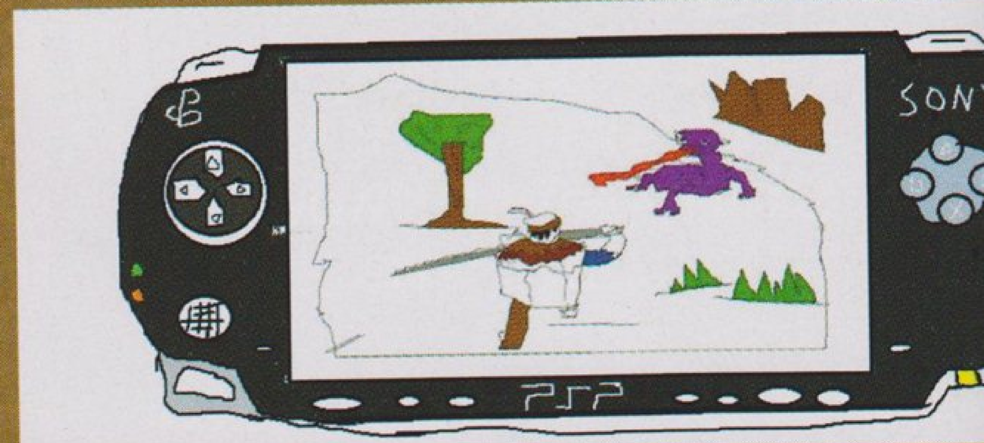
**宇多田：如果手上没有足够的钱，先不着急观望一阵子再说吧少年，看游戏也很过瘾。**



**莫邪：在变电站可以玩游戏吗？可以的话次写信讲一下变电站游戏惊魂夜的故事吧。**



画游戏机解馋的读者大水杯




画游戏机解馋的读者大水杯



# 《凯尔经的秘密》是个好动画

最近身边大事很多，对来说，影响最大的莫过于宽提速。原本300K封顶的速度飙升到600K，下一个多的720p电影只需1个时，对于喜欢囤片的我来说个很好的事情。但是硬盘快不够……自从泰国那场大水过后，西数的厂子到现似也没恢复生产，加上无良奸商炒作，硬盘的涨得比08年的房子都快，早知如此我就叫家里把存款都拿去批发硬盘好了。前两天在网上看商家卖2T移动硬盘只要400多块，虽然有点犯但是我还是尝试联系了一下，结果一问，只支到付款，于是我果断地没买。

在过年的时候我买了几张老游戏，包括被人无视的《真三国无双6》及《猛将传》日文接下来想买的是《战国无双3Z》，但是……到卖家。这时突然传出了PSP版偷跑的消息，来看了看，果然跟356一个级别，做得很不错什么要连续出两部PS3作品到PSP上呢？不用一定是为PSP版《大蛇无双2》做预备了。联PSV版的无双，唉，暗荣我都没法说你。



# 电软 官方 博客 留言摘录

**来 最接近恶魔的人：**

难道我是第一个，哈哈哈哈！
春节就在感冒中度过现在终于快好了。

**回 蔬菜汁：**

嘿嘿，我也是第一个~不知道曾经5次沙发的小无现在在哪。

**来 猎人UNKH：**

寒假只有游戏，食物，睡觉以及鞭炮声，不知大家是不是这样....作业什么的我不知道...

**回 蔬菜汁：**

寒假去屎，没有寒假了，再也没有寒假了，别人过寒假的时候，上班族还在过几百天不变的三点一线生活，真是够了！

**来 凌羅伊：**

春节已经过了吗？过了吗！！毫无感觉啊啊啊！！！有木有！有木有啊！！！亲下次也要回复留言啊

**来 小无：**

啊啊春天来了呢///v///（远目

**回 蔬菜汁：**

春天来了，小无你肿么这次不是沙发了？加油啊少年。

**来 飞天一蛤：**

原谅我偷个懒吧！这个这个……写迟了……我自罚多买一期杂志，各位小编们不知年过的咋样呀？肯定又买了不少大作，又打了不少个白金成就吧！今年春晚还行吧，一个无广告当时就把我楞那了，蔡明的一句别给老百姓找trouble！（经典呀）黄宏大叔的趴着下蛋者何人？……（爆笑呀）曹云金的说得对~~~（说得对呀）虽然有点跑偏，但过大年也就这么点乐啦（众人：说的对呀！）平井一夫高升了，作为索饭我很高兴呀，其实我的老爸也很高兴，毕竟他也是老索饭嘛！不知小编的父辈们有索饭吗？最后小蛤在这里祝小编们在2012年里龙马精神、龙腾虎跃、万事大吉！

**回 蔬菜汁：**

多买一本怎么够，要多买10本啊啊啊啊啊。那也祝所有读者们龙马精神、万事顺利。

**来 2126543162：**

第一次留言，也不知道说些什么，不知不觉看了也有一年，每个月都在看，年也过完了。还有，第一个留言的兄弟，你很快嘛。这是第几次了？最后，每个编辑都加油，把杂志做好吧。哎……我又开始前言不搭后语了……

**回 蔬菜汁：**

第N次看第一次留言的朋友留言，很高兴，也很欣慰，浑身都已经充满了力量啊有木有。

**来 o丁夫人o：**

传说在情人节那一天跟十一对情人要十一个棒棒糖就能马上找到人生的另一半，光棍节同样奏效，反正我寝室的两位当初就牵手成功了

**回 蔬菜汁：**

啊，棒棒糖，忽然想到了棒棒糖，嗯，祝大家成功。



**信件相关情报：官方邮箱留言**

我是一名来自天津的普通玩家我也许不是《电软》的老朋友但《电软》却是我16年的好伙伴

1991年拥有第一台主机_任天堂FC
1995年第一次认识GB(做梦都想偷一台)
1996年与《电软》结缘拥有属于我的第一本
1999年结识PS_牵手实况足球直至今日ing
2001年拥有第二台主机_PS2
2005年拥有第三第四第五第六(DC,WSC,GBM,PSone)
2008年拥有第七第八(PSP,NDSL)
2011年拥有第九第十xbox360,PSPgo
2012年计划PS3,PSV,WiiU... ...

但《电软》从1996年开始与我相伴从未间断... ...

这是我第一次给《电软》写信,不知道为什么要写,只是有一种想和朋友分享喜悦的感觉。

13岁的我第一次结识《电软》当时的我买不起任何主机,但他使我有了很多幸福美好的幻想。

16岁的我真正接触游戏但依然没有自己的主机,《电软》仍然陪我度过了那一段美好的时光。

18岁的我拥有第一台主机是《电软》陪我走过通关的日日夜夜。

之后的时光走过了人生的低谷，但你是一直与我不离不弃的朋友兄弟。

生活在继续,我的游戏梦在继续……

2011年底我从一个少年变成一位父亲。这份喜悦我真的想和我的《电软》兄弟一起分享,因为在我最孤独的时候你与我相伴。

照片是我的儿子Laughing+我的主机+我的部分《电软》希望等他长大的时候能够在杂志里看到自己，与爸爸一起和《电软》走过每一天。

——天津 大胃里



**艾德桑曼利：** 麻烦艾曼一年多了，这一年多真的很快也非常感谢艾曼啊，艾曼你要赶快回来啊啊啊——“艾曼代班”蔬菜



**猴子：** 你喜欢看《学警狙击》和《潜行狙击》系列么……给孩子起个卧底警探的名儿，是因为Laughing哥命大么？（当初大家对他白哀悼了）





**蔬菜汁：** 没办法啊，就是有山一样高峰也有谷一样的低潮，有可以寄托的人或者物总是好的。



**小沛：** 编辑部里有一个位，30多岁的时候依然只拥有一台过气的NDS，他，喜欢挖鼻孔。



**赤银：** 执着的人啊……愿小L健康茁状成长，但愿他长大之后还有电软可以看。





**宇多田：** 从少年一跃变成了父亲吗？爆汗，那是怎样的转变啊，少年父亲吗大胃。



**龚邪：** 在办公室里一边假装工作一边联《怪物猎人》被主编抓住，是人生中最大的低谷！








– 天津大胃里 –

## *Tu fui, ego eris.*




- 某银丢钱包后的苦逼影响还在持续中……
- 今年的2月真长，竟有29天。
- 最近游戏玩得很充实，可惜看动画拼模型的时间都没有了。
- 《重力眩晕》和《善人死亡》白金了，人生最初的两个白金。没啥特别的感觉呢，果然我是不会落入这个坑的。
- 话说PSV的销量真可怜，游戏销量也好可怜，为啥好东西总是叫好不叫座……然后某些那啥的作品却几个月赖在榜上。
- 我的NLP啊，好想要限定版……但是好贵。普通版都入不起的现在只能望梅止不住的渴了。迟到了两个月的再会，也不在乎再晚几日吧。
- 下一个PSV游戏姑且预定《P4G》好了，6月份的时候不知道能否连PSV一起入了？感觉可能性不大。
- 猎人3G发现了狩猎船团长的BUG。升级过团长船的话就拿不到斗技大会的剑圣、增弹耳环了。顿时刷斗技场的热情骤减。嘛……反正全挑战A评价已经达成拿到勋章了，全武器制霸就先算了吧。

# 天天：头像和说的不搭



咱的MP3是个可怜的小三星。桃红色金属壳的、可怜小三星，最近越发有寿终的征兆了。静电大的时候耳朵会被通电，它还会罢工死机。当年亲自去中关村接回来的这家伙！岂可修！因为它的前一任YP-U3很好用，非常好用，咱舍弃了苹果，依旧选择了三星。YP-U6，我桃红色的小三星啊，为何有这么多毫无意义的功能？计算走了多少步这个功能完全没有任何用。除了金属壳不容易弄坏的这个可取之处以外，其它方面没有任何的改进。好吧，售价是便宜了不少。

戴着声音在路上，剪辑生活，拒绝听真实的声音，又有什么关系。封闭一个感官，只需要眼睛看路和感觉到的寒冷，存在的证明。寒冷早晨蓝色的空气，走向不同地方的人群，不属于实际存在的声音，还有听音痛觉。

原声……下村阳子的音乐有光和暗对比的意味，植松伸夫各种“色彩”都具备，还有微妙的幽默感；大谷幸清亮辽阔，仿佛走在翠绿平原上，千住明简洁直率。

考虑换一个文艺一点的头像了。嗯嗯。



**信件相关情报：普通牛皮纸信封+皱巴巴的一封信**

以前我也是个爱写信的少年。真的好久没写信了，说实话，这么长时间不写信还真是不习惯呢……才怪。早已习惯了不写信的生活，大叔的碎碎念也已是虱子多了不怕咬，虽然发来的各种电波偶尔还会夹杂着一两个奇怪的网站来威逼利诱我，但我依旧沉浸在初音EX的世界里，把大叔的那些乱七八糟的东西完美弹返……直到这期打开闯家，发现自己连交友录都不挂着了……怎么说呢？压力山大啊OTZ……连大叔都开始更新交友榜了，那我也不能闲着了！

游戏方面，我发现自己就是那种只会存一个档的傻瓜！当我把小P上的两作《战神》、《女王之门》通关后发现，那些过去的除非重头再来，否则再也找不回来了……我攻击力好不容易堆到900+的逆天Dizzy啊！（螺旋混沌）当初多存一个档我会屎啊！现在只能从二周目重头开始了吗？还有奎爷的一些BOSS（还有某小游戏），想玩都只能从头开始，我为什么不在这些地方存个档啊！

然后，初音的生活还在继续，被extend5首9星曲目虐的有点不轻，有点力不从心，不知是GO不适合玩这款游戏，还是我不适合玩这款游戏……（远目）之间还穿插了《假面骑士Fourze》，这款粉丝向游戏连我这个粉丝都只是开出全角色、再把每个角色的招式都试了一遍后就完美收工了。《FF13-2》发售了，身为L姐本命的我，没有PS3……唉，我说电软不能一年举办一两次游戏主机抽奖什么的吗！于是只能买个figma先抚慰下自己吧！

最近下定决心学日语了，请教了好基友们有没有好方法，大家都出奇一致：看动画。

经过多天的研究，发现这个办法学日语实在太糟糕了！角色说话很快，总不能暂停吧，这样会影响动画的流畅性，况且我看的动画台词都很少（你看的究竟是什么动画啊！），更何况大多是台词未汉化的“生肉”！（所以你究竟在看什么玩意啊！掀桌）

另外，这期读者珑和瑛的浓浓情意真是感人至深，即使是历经风雨的老朽也不近攥紧了手纸。

——云南大理 小无



**艾德桑曼利：小无你好，代表读者精英艾曼向你表示慰问，你好久都不来了啊，以后要加强出镜率啊。**



**猴子：看“那种”动画学习日语，这种东西你以为真的可以促进学习么？说个实际的，看日本动画最多可以学到二级水平，想靠只看动画还是“那种”动画就以为能考N1的人可以洗洗睡了。**



**蔬菜汁：好久不见了小无，我真的不是敷衍才很久不更新交友录的，长期在交友里的都是明星啊！**



**小沛：欢迎读者朋友揭发检举不良编辑的暴行！奖励的话就用祝福电波好了，哔哔哔。**



**赤银：其实玩游戏学日语也不错，AVG小说类的。既可以暂停，又可以重复听、慢慢看。**



**宇多田：说话很快、但是动画台词很少的那个到底是什么动画啊小无？难道是哔哔哔？**



**莫邪：最害怕听到这种哔哔哔的话题了，另外攥紧了手纸你到底是要闹哪样啊？小无。**



**信件相关情报：普通牛皮纸信封+一封长信+316回函卡+碉堡的头像！**

大家好，我和小无一样，来自蓝照国大理，我的第一次就这样给你们了（话说从没碰过信纸这玩意）。首先我敢说，本人13岁，上天派我下来人间就是为了游戏的！洒家一出生便拥有了8台街机，之后几年又陆续入手12台PS2，有人听出来了没？我家就是开街机厅的，说具体点应该是我外婆开的，但是我是一家独子，所以自然是没人和我争的。据说当我几个月大的时候，我一哭，外公就把街机上的零件给我玩儿，摇杆、按钮什么的都被我玩坏了好几个，这东西比娘还灵，一玩我就不哭了。到了我3岁的时候，我已经乐此不疲地在《合金弹头2》、《恐龙》、《圆桌武士》、《三国志》前闹得不亦乐乎。技术吗，可想而知，不过好在不用我出钱。当时我家最受欢迎的是《拳皇》，从97到2005，虽然我不会玩，但是我喜欢看别人玩，就像看电影一样，特别是高手玩，可带劲儿了。后来我找到了我的最爱——PS2，但是，最喜欢的是《战神》，我在高手的指点下通关了，（后来才知道，“高手”是在蹭我的游戏玩），就这样，我在游戏中度过了美好的童年，可当我10岁时，一切都变了，外婆得了心脏病，受不了喧闹，只好转让了，看着一台台童年的玩伴被拉走，只留下空空如也的屋子，我真是百感交集！十年的光辉岁月结束了。

到了后来，我成了PC党，有了QQ号，却对网游怎么也来不了兴致，我一个网游连20级都过不了，当时我就倍感水土不服，虽然陆陆续续把PC上的单机游戏过了一遍（《三国无双3——5》、《生化危机》系列、《战国无双》……）但当年的感觉还是找不到。要说电子竞技吧，我成不了高手，要说PS2的模拟器，连高配置的电脑都吃不消，一时，无限惆怅向我袭来……

我还有很多关于游戏的人生故事，对了，怎么和电软结缘不也没说呢吗？一定要登啊，登了就有下回了。

——云南大理 曹琦文



**艾德桑曼利：本期出镜率最高的当然就是在下了，代班曼利非常期待曹同学的下一封来信呢！**



**猴子：这孩子的童年，真是让很多羡慕嫉妒恨啊。要是套用现在的说法，大概算是“游二代”了吧。我家一个亲戚的亲戚以前是开街机厅的，记得那次去玩《街霸》，亲戚的亲戚给我一大把硬币，那感觉真是说不出啊。**



**蔬菜汁：啊，羡慕，居然年纪轻轻就阅机无数，一定要写第二封啊这是约定！少年。**



**小沛：好一个少年才俊！游戏机世家啊有木有！期待更多关于游戏的人生故事！**



**赤银：呃家里开街机厅啊，可以无限续杯的感觉一定很爽吧。**



**宇多田：不打算给宇多小熊的部屋投稿吗少年？写完与电软结缘的闯家来信还有时间的话。**



**莫邪：小鬼，大姐姐要借你的街机玩，不要说什么已经卖掉了，一台就够了，只要一台啊啊啊！**



**信件相关情报：大信封+一张信纸+312回函卡**

啊，已经许久没给闯家写信了，嗯，我有罪，但是咱一直关注着电软的说。这次写信，主要吐槽下。

《物猎人3G》登录3DS，又为咱年末增加一笔开销，和某银不差几天的把小3请回了家，买了个生化佣兵，希望顶到《怪物猎人3G》吧，来吧，顺带一提，小熊的佣兵攻略真不错，对了，老银你那猎人专栏该回来了啊。另外。碎龙这货还是挺霸气的，嗯，最想猎的还是狱狼，虽说咱周围目前就发现一个3DS基友，还是个30+的大叔，阿门。3G果然不得不靠自己啊，漫长而又艰辛，慢慢来吧。

还有个PSV，也请期待，预订了，阿门，请原谅我吧，主。《神海》是必入的，不错不错。不过最近考虑了一下，决定还是年底降降价再去补款，阿门。留俩钱过年，另外，怨念今年压岁钱暴涨……

最后，咱还是挺想念肥皂的，今年年末的编辑部狩猎大军少了肥皂真的可能有点……嘛，就到这吧，以后一定会常回信，我保证，嗯。祝各位编编，钱包满满啊。

——黑龙江黑河 蜡笔小P



**艾德桑曼利：从“代班艾曼”的角度看到那个30+大叔的时候，果然30以上就会被嫌弃啊。**



**猴子：《怪物猎人3G》带动3DS大涨价，现在一台3DS比PSV便宜不了几百块。3DS玩怪物猎人让粉丝们另购右摇杆，而PSV空有右摇杆，玩PSP的《怪物猎人》却用不上，CAPCOM真是情何以堪啊。**



**蔬菜汁：说实话我也挺想念肥皂的，因为他说下次一起吃饭带上十二月那个饭桶，能吃到好东西了。**



**小沛：狩猎大军咱倒是不反对，不过不要在上班的时候联，咳咳，某些同学要注意！【瞪莫邪】**



**赤银：这里我要纠正猴哥一点，《MHP3》在PSV上玩是支持右摇杆调整视角的嗯。**



**宇多田：小熊表示，躲过主编的氪金眼，再躲在莫邪后边偷偷狩猎神马的最有爱了！**



**莫邪：一起期待赤银的猎人专栏回归！举报，赤银、宇多田还有肥皂都经常上班和我联机！虽然已经是一年多以前的事情了吧。**

# 《电软》回函卡讨论话题

## 还记得你的第一款通关的游戏吗？当初是什么样的动力或者吸引力让你打通的呢？

**张子熠 福建龙岩** 我才10岁，不懂耶，不过很感兴趣！

**阿鲁卡德 湖北武汉** 对于我们80年代的人，就像同桌的你，是种精神象征。不管是不是动漫人，游戏提起这个都可以打开话匣子拉近距离，所以答案只有一个——绝对要玩！其他经典：《魂斗罗》、《洛克人》、《FF系列》、《街霸》、《太鼓》、《MARIO》、《大家的节奏天国》、《战国》、《月下恶魔城》、《合金装备》。总的说，大家提到的经典都是姐心中的经经典。

**丧尸 广东清远** 怀旧游戏嘛，有40%的兴趣，毕竟有些怀旧游戏简单而有趣。我玩过的怀旧游戏……《魂斗罗》算吧，我觉得这个已经是很够经典的了，说真的也挺好玩的啊。

**曹越 "桐生越马"** 一般感兴趣吧，我都是看题材，圣斗士太长了，感觉看多了审美疲劳。怀旧游戏有：PS版的《北斗神拳》（画面糙了点、手感一级棒）、《月下》、MD版《魂斗罗》和《幽游白书》、《街霸2》（没有超必杀）。

## 像《圣斗士星矢战记》之类的怀旧游戏你感兴趣吗？说说你心中的经典怀旧游戏吧。

**张子熠 福建龙岩** 《拳皇97》，也就是想看动画。

**小无 云南大理** 由于那时还小，不是什么大触（现在也不是），第一款通关的不是《魂斗罗》就是另一款以一只青蛙为主角忘叫什么名字的游戏（当然不是忍者蛙！）总之画面很清新，风格很治愈就对了。

**张全海 云南大理** 应该是魂斗罗和合金弹头吧……因为觉得……音乐经典游戏经典……为了各种秘技什么的玩的很开心……（比如合金弹头2的第2关BOSS是可以让它静止不动的……）其实本应是马里奥的，只是第8关时间不够，一直没通关……

**赛亚人 北京沙城** 怀旧游戏必须支持啊！尤其是我这样的80后，小时候看的动画如果现在能做成游戏，那我肯定是出一个买一个啊！！！

**丧尸 广东清远** 记不清了，总之是《马里奥》系列的，吸引力嘛……只是觉得好玩，其实本人喜欢的是格斗游戏。



**信件相关情报：2011年过期中奖信封我嘞个去！+一张信纸+316回函卡**

本来是想打字的，但是某人要使用电脑那就码字吧。给大家拜个晚年，愿小编们新年新气象！心想事成！合家欢乐！既然316期说到了PSV，那就顺着这个话题说好了。靠！沛公你亚洲电玩展之行，多写点会掉肉么！不爽啊！多写点儿啊！内容不够丰富啊！叫我们真是羡慕嫉妒恨啊！香港卖这玩意儿的时候（PSV），前三天就已经排起队了。本来就想让侄儿（我嘞个去，这货比我岁数还大，怎么叫怎么别扭）帮我买一个的。结果这货说，靠！人多的要死！你想你侄儿留宿街头么？！我瞬间不爽这货，你妹的！一点也靠不住！最无语的是，这货就这么的滚回了大陆。不准备回香港了。你真会挑时间回来啊，然后隔了几天，大姐（小编注：这个其实是佳婧的大哥）和嫂子准备去香港度蜜月，就问我要不要带点什么回来。本来给嫂子说带个PSV回来的，但是后边又听嫂子抱怨说谁都在让你帮带东西回来，他们自己都没法带东西了。呃……得我还是不麻烦你俩了，去了买不买的到都还是个问题。后边儿又想干脆等着多出点颜色了再说。啊，就是不知道几时索尼才会多开发点颜色呢！快出！快出！快出！

话说，街霸X铁拳的某个视频太搞笑了！小野和原田太能搞了！最后原田很潇洒地从CAPCOM公司出来，呃，小野被修理惨了吧，哈！《究极漫画英雄VS卡普空3》也不错，不过真人格斗确实想试试，育碧想闹哪样啊？！感觉至少俩游戏都让E爷出镜了！搜个《最终幻想13-2》冒出个E爷相关的消息，哦不对，是刺客信条，貌似《灵魂能力5》，好像是5吧，加了个Ei20人物。我嘞个去！刺客系列不能这样被毁了啊！不知道《最终幻想 节奏剧场》好玩吗，唉，也算是对神父大人（植松伸夫）的一个怀念吧，要玩的话就必须买3DS……PSV都没买，哪儿来的钱买3DS啊！

沛公你再不保持身材的话就快赶上猴子了！达人你好达人再见！

——四川成都 王佳婧


**艾德桑曼利：** 嗨，"阿布"（王佳婧的外号）妹妹，猜猜我是谁？哈哈哈，我是"代班艾曼"菜汁~霍哈哈哈。


**猴子：** 多写点儿就可以掉肉的话，那么我以后干脆多写点儿好了。还有，为什么拿我跟小沛做身材对比啊！


**蔬菜汁：** 《最终幻想节奏剧场》着实不错，小沛和宇多熊某天玩这个游戏竟然呵呵傻乐来着。


**小沛：** 不要变成猴子那样的身材啊啊啊！小野和原田这对活宝，在现场的时候确实是太逗了。


**赤银：** 蹭编辑部PSV的某银飘过，还好俺对游戏机没有独占癖，不是自己的照样玩。


**宇多田：** PSV……怨念啊。我也想要个PSV啊，随便谁可怜可怜施舍给我一台吧！


**冀邪：** 40岁的时候真的还会喜欢电子游戏吗？那时游戏会不会已经过时了啊？嗯~




## 小沛：玩生化玩到手软



● 之前的《生化危机佣兵》我还差两个奖杯，一个是杀几万人那个，另一个就是全奖杯收集，当初和宇多田联机打得不亦乐乎，但后来实在是熬不下去了于是作罢。这次的《生化危机启示录》又开了一个大坑，什么完成1000个任务、打鬼船刷装备等等，完全不亚于当初的煎熬，真是痛并快乐着。

● 距离3月6日越来越近了，我今年最期待的《街霸X铁拳》中文版即将发售！提前进入热血格斗状态，先拿《铁拳3D》练练手，虽说我更喜欢《街霸》的人物，希望《铁拳X街霸》也赶紧发表吧！

● 编辑部中午吃饭问题终于得到了解决，周围的饭馆陆续都重新营业了，部分涨价，我们表示压力很大。

● 宇多田同学的脚快要彻底康复了，在此祝贺！

● 偶然发现蔬菜汁同学在看凤姐的微博，这厮的口味变重了。

# 龙哥热线

本周龙哥再次缺勤，也是由小编蔬菜汁临时代班龙哥热线栏目。

**请各位对龙哥有着别样感情的读者谅解。**

前言

还来不及喘气，就又到了一周一次的龙哥热线时间了，真的很想和大家交流一下如何上班的时候集中注意力的问题，我想，不管是学生党还是上班族都一定会被这种事困扰，虽然坐在教室里貌似是认真听讲，其实真身已经飘到九霄云外去玩耍了，虽然坐在办公室里貌似在认真工作，其实真身已经飘到比九霄云外还远的地方玩更有意思的事情去了。因为，虽然小编貌似是在认真回答读者们给龙哥提的问题，但其实真身完全是在比九霄云外更更远的地方玩耍呢……如果有知道如何解决技能——“分身”带来的困扰的话，请留言或写邮件给小编啊啊啊。

**Q** **刚入手了一台ndsi，还不太熟悉，使用时要注意什么，还有有什么游戏好玩，给我说一下，拜托了。**

——网友2126543162

**A** 你好这位署名2126543162的读者，nds的时代已经渐渐离我们远去，3DS和PSV正携手向我们走来。帮你找了一些ndsi的相关资料，如下，希望能对你有所帮助。

首先屏膜必贴，否则会花屏；推荐买个水晶套，防止机器外壳损伤和防震；买后前三次充电要把电放干净，等自动关机后再充，据说是为了更好的激活电池，不过也有一说并不是一完全用尽为好，而是第一次用到红灯亮是充电，第二次使用第三亮度玩3个小时后充电（这叫一周期），以后就随便了，平常不玩每六个月补一次电。以后充电一定不要等自动关机，红灯就充电，免得对电池造成损害；别摔别进水，这些基本常识就不絮叨了。屏幕使用相关，切勿按压上屏（波纹涨破了，是要换屏的）。下屏正常触摸就可以，只要是别使劲戳一般都没事。ndsi这种微电数码产品，应该避免水汽（也就是不要洗完澡后在被子里玩，针对未某些成年人。）

烧录卡方面，TF卡一定要买日产卡，否则会有游戏拖慢现象；如果只为了玩，就买dstti烧录卡，很便宜，50块。注意别买假卡就行。此卡能装功能强大的娇娘内核，无论游戏兼容性还是附加功能都很强。买到假卡也不必担心，直接下载个AK2的内核装上，游戏兼容性依然非常出色。总之DSTTI无论真卡还是假卡都是性价比极为出色的烧录卡。



一名ndsi方面比较专业维修人员列出了相关配件的参考价格：排线换新 39元，上屏换屏 69元，下屏换屏120元，按键均为10元，摄像头均为136元，麦克风15元，主轴 15元。

也有人说过这样一个顺口溜，挺好的——“点击屏幕要柔力，按键也别太用力，上屏轻开与轻合，机子别从高处掉，切记下屏要贴膜，平时收进专用袋，充电不必红灯亮。”

最后说说代班龙哥、小编蔬菜的一点看法，其实刚买了机器的心情大家都是差不多，很爱惜，捧在手心里的感觉，不过每个人的性格和生活习惯大部分都已经固定了，过一阵子，DS就会跟着你的节奏而不是你去照顾它了。有时候刚交到一个新朋友，你会对他（她）非常感兴趣，但是时间一长这种新鲜感就会渐渐淡漠；刚交往的男男女女，往往也会沉浸在各种新鲜之中，时间一久，当初的那种小心谨慎和小鹿乱撞也会慢慢走远。如果，有一天看到了被你丢在角落的DS（被你怠慢了的老朋友、变成了亲情的他或她），请你回忆一下初见时的情景，多珍惜眼前。最后，请大家不要会错意，之所以写下这段肉麻的话，是因为这次的龙哥提问不多，所以果断的，小编是在凑字数呢~那我们下个问题再见喽。

**Q** **一直想问一个问题，我的小P方向键不灵了，有时候按一下右它就一直往右，而追溯这个问题的原因是以前淋了点水，可能是水造成的，所以请问龙哥（误），这个该怎么解决，最好不去见JS!**

——退后下一步

**A** 你好退后，你说的那种情况很典型，有可能是你的小p右方向键的导电胶垫坏了，或者是卡进了什么东西，按键是正常的损耗品，用过一定时间都会坏，你只要换一个导电胶垫就可以了，非常便宜，网上买的话也就五块钱左右，换胶垫没有一点技术含量，你动手能力强的话完全可以自己换，网上有相应的视频教学。如果你害怕把机子弄坏尽量去周边的电玩店（你最不想见的JS？），让那里老板给你修，几十块钱的话就打住了！




**Q** **→_→问一下……夜鹰破解了？？？硬盘时代？？我有点out了……**

——时间的终点

**A** 你好终点，之前在龙哥热线也介绍过关于X360silm的最新消息，其中就包括你关心的破解问题，现在帮你找到了一些其他的相关资料，归总如下：

1:请问现在XBOX360slim破解了吗，能玩盗版吗?

解答：xbox360日版已经破解了，我们都在等港版的，其实日版改完电源也能玩但是我认为还是港版的好点，毕竟港版的插头和额定电压符合大陆标准

2：我想买360SLIM4G+250G的硬盘，但是老版360的硬盘盒子和新版的不兼容，我又不想外接硬盘，所以问 下现在有和360SLIM4G相配套的内置硬盘盒卖吗?大概多少钱

解答：XBOX360 slim 专用硬盘，250GB，内置，约合250~300RMB

3：新版的日版也和双65一样改电源吗?想买港版的可最近怎么出这么多日版锁区的。

解答：要改220V电源。 港版和台版都能玩日版锁区的，电源必须符合大陆标准。

4：X360USB PRO是干什么用的?是说xbox360slim要能玩盗版了吗?是不是就类似电子狗?有了它我就能玩盗版游戏了?

解答：XBOX360刷机套件,生产商描述说支持XBOX360的所有光驱，包括对三种型号的Slim光驱的支持

5：xbox360 slim 4g 和xbox360slim 250G有何不同?能玩盗版吗?4G的还需另配硬盘对吗?

解答：4G xbox360 slim 和 250G xbox360 slim机内配置区别：4Gxbox360 slim 不带250g硬盘。机内存储空间只有4G，进入360系统，可用空间2.9g。250G xbox360 slim 机内带250g银盘。机内存储空间

16G，进入360系统，可用空间14.5g左右。机外配件区——4G xbox360 slim 不带耳机 ;250G xbox360 slim带耳机。

6：XBOX360slim单光驱破解好还是双光驱破解好，双光驱用原装的就不会BAN了吧?完美破解吗?

解答：只要你的改过机，MS的服务器就会有记录，你就有可能会被BAN了。这个与你玩正版盗版无关，主要 是看你的机子有没有改过，你都换过光驱玩盗版了，主机本身就会存储这些信息，即便你把光驱换回 了玩正版，但当你上LIVE的时候主机还会把记录到的信息发到LIVE上;现在虽然是双光驱，但因为破解的光驱是用旧版的机器的，所以说不上是完美破解，如果能直接把原光驱破解，这才是真正意义上的破解了，破解总会有的，等待吧。

7：xbox360 65nm的存档可以转去xbox360slim上吗?

解答：可以，方法有两个，一个是用U盘，一个是用记忆卡

A;记忆卡的方法：

a、买一个足够装你游戏存档和个人设定档的记忆卡。并插到360上。

b、进入系统设定，选择记忆体，然后打开你原来主机的记忆体，然后按Y键，这个时候会弹出个窗 口问题转移到哪个记忆体里面，选择你刚才插的记忆卡，这个时候如果什么都不做的话默认是把 主机的记忆体内的所有的个人设定档和游戏存档还有主题之类的全部全中的，你可以进入详细的目录里面把你不想转移的前面的勾去掉就可以，选好后按开始就可以移动存档了。

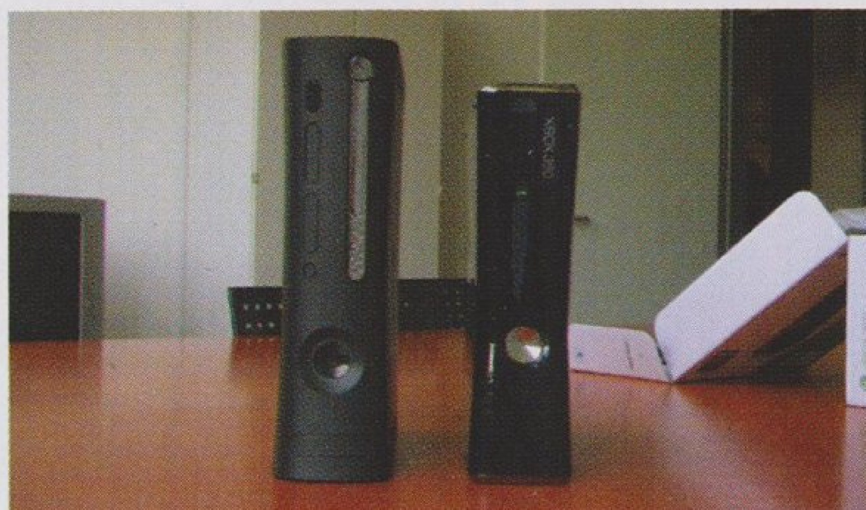
c.完成后把记忆卡拔下来，然后再插到新机子上，选择记忆卡，然后按Y键，重复上面的方法就可 以完成转移。

B;用U盘的方法;

由于用记忆卡的话还要在买个记忆卡，一般人都有U盘的，所以U盘更划算一些，但要先把U盘变成 360的记忆卡才行，方法：把U盘插到360上，然后在360的系统设定中打开，这个时候会有一个自 订义和预定，自订义是把U盘中的1.5G划为360的记忆体，其它的部分电脑也可以使用，预定是把U 盘的全部做为360的记忆体，最大支持16G。选好一个后确定就可以了，等完成后就可以用U盘来当 记忆卡了，之后的做法就和用记忆卡一样了，请参考上面

8：现在买xbox360slim合适吗?听说slim破解了，所以我想要买它，但是现在买合适吗?slim的五码位置 是不是和老板一样?还会三红?

解答：这个要看个人了，对于玩Z的玩家来说基本都一样，而对于玩D的玩家来说，破解了不一定要跟风买第 一批，毕竟还不成熟哦，各种问题总会碰到：对于三红而言，新机型SLIM采用新工艺双45NM工艺，整 体散热水平都比双65NM的好，而且之前双65NM的版本三红率很小，所以玩家基本不用担心这个问题



**Q** **一、我想要从附近的“电玩巴士”店买一台ps3，有什么要注意的么？ 二、玩PS3正版和盗版有什么不同？ 三、玩盗版有奖杯吗？四、如果有奖杯的话，由盗转正的话，奖杯信息还在吗？能上传吗？**

——广东 墨瞒

**A** 一、站在一个小编的角度，我是不会说——“电玩巴士”的价格比较贵——这种比较偏向的话的，如果有熟人的话最好托熟人从日本带，会便宜一点，在A9这样的游戏论坛寻找卖家也是不错的选择，只要在买的时候多试试机子就好。一般都不会少配件，注意下无限手柄。



二、正版和盗版区别的话，就是心理上的微妙变化吧。说实话，其实直到现在我还是对那些坚持买正版游戏洁身自好的人挺不理解的，不过可能，人这一辈子就是要有一个战斗和死磕的目标吧，就和我一直在“不想上班”的执念下和正儿八经一板一眼上班的死硬派做斗争一样，感谢这个工作让我保持着一丝单纯（大误），我想明白了这个道理，你也就能稍微懂一点为什么他们一直坚持买正版支持那些累的鼻涕泡都出来的游戏人了。 三、盗版也是会有奖杯的，可能骗你说没有奖杯，也许你就会放弃盗版直接玩正版了吧，虽然达到了目的，不过用这样的手段，和那些坏蛋们又有什么区别呢？我们的最终目的不就是为了拯救和平，让大家心里都充满爱，让世界更和谐吗？用你的全部力量在心中许愿吧：世界和平世界和平世界和平！

四、盗版的奖杯不可以上传~如果他想被封号的话~这个就不是正版盗版的问题了~被封号的话就嗝儿屁了。

**Q** **嘛，求《怪物猎人2dos》主线任务流程及出现方式**

——网友“十二指肠”

**A** 比较古老的游戏了，接新任务受到季节交替等条件的限制，因为页面关系，全任务笔者也无法提供，只能提供给你一些关键任务以及游戏心得。

老山任务——铁刀可以去等击破钢龙2次后猎电龙升级到斩破，完全可以过老山任务。多完成武器公房的龙人婆婆任务，龙职人出现就有老山了，并且龙职人有稀有武器锻造法，比如军刀狮子王。

英雄剑——船厂3级可以去可可特村，有霞龙，雄火，一角。村子在森丘，村中有英雄剑！麒麟装——古塔麒麟如果有能力打就作套麒麟装，那是最实用的套了。古塔秘书可以用钢龙鳞和雪山山菜爷爷换一个，一个在猫猫买到，一个在矿洞挖到。

矿洞的老山头上的剑等到老山龙讨伐后龙职人会送给你的。有大剑和片手2种大剑需要雌火逆磷！

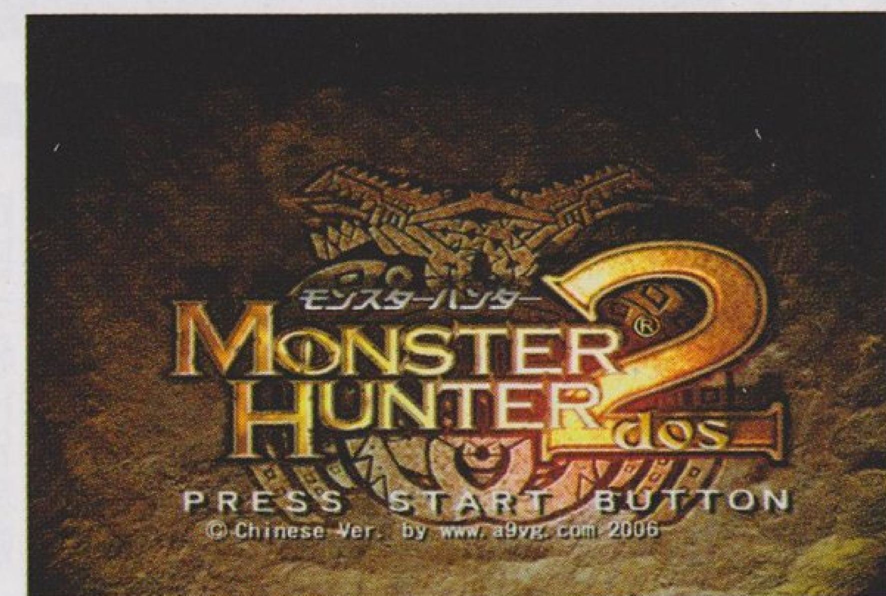
各地区特点——密林：10区晚上不能进入。沙漠：温暖季不能进入。1、2、5区白天热，晚上冷，6区冷。营地的枯井直通6区，晚上6区水涨，9区无法通过6区。 沼泽：4、5区晚上部分路地有毒沼，3、7、9区均是寒冷之地，需要喝解寒药。雪山：寒冷季不能进，晚上3、4、5区会有石头挡路。火山：8区夜晚不能进，5区夜晚会分为三块区域，7区晚上中部进入不能。

部分报酬问题——

沼地空舞的女王：寒冷季支线任务A：龙之泪1个交纳。雌火龙濒死状态飞回8区睡觉时，有一定几率在起飞点掉落竜之泪、雌火龙之棘、雌火龙之逆鳞（关键在这个！！）。任务可能报酬：雌火龙鳞、雌火龙甲壳、竜骨(大)。

森丘：天空之王栖息的土地：温暖季支线任务A：雄火龙的尻尾切断。砍断雄火龙的尾巴，建议在它喷火时快速跑至身后连砍。注意不要在地图连接处或是悬崖及无法登上的平台边将尾巴砍断，有可能造成能看见但是无法挖取的情况。任务可能报酬：火竜鳞、火竜甲殻、火竜骨髄、火竜尻尾、火竜之逆鳞（关键在此！！！！）。

最后，如果任务需要“冰冻电龙仔”必须在雪山有雪的地方，比如冰洞里，只要需要热饮的地方埋下污渍壶中装电龙游仔，然后等冒烟变颜色才行！如果埋在普通地方则是“电龙精华液”，也就是“白化浸出物”，合成鬼人药必备！仙人掌的花埋下后得到的是“百花仙人掌”村长必要物品之一。



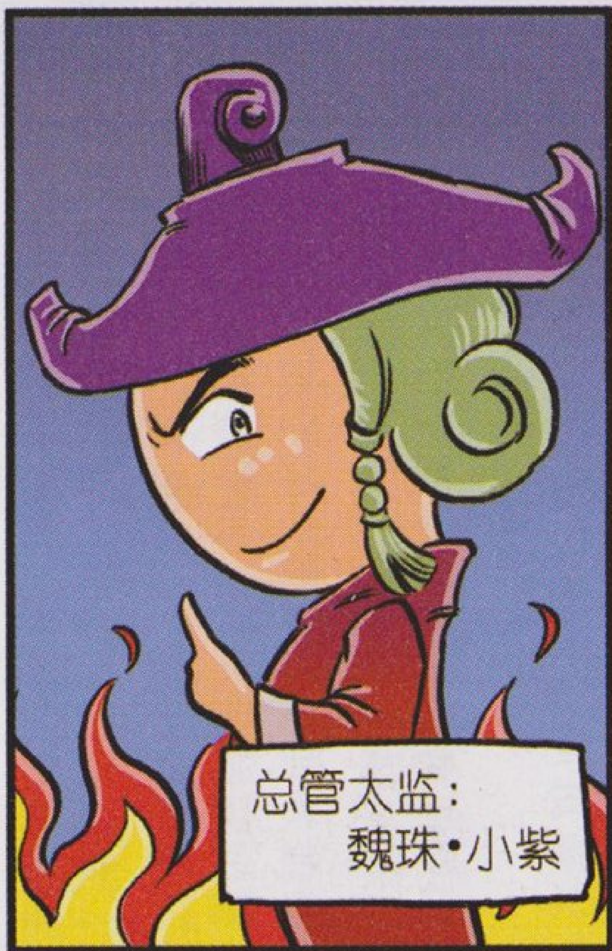

**Q** **1.现在入手"小薇"（PSV）是时候吗？**
**2."小薇"的3G，在国内能用吗？**

——笑死活该

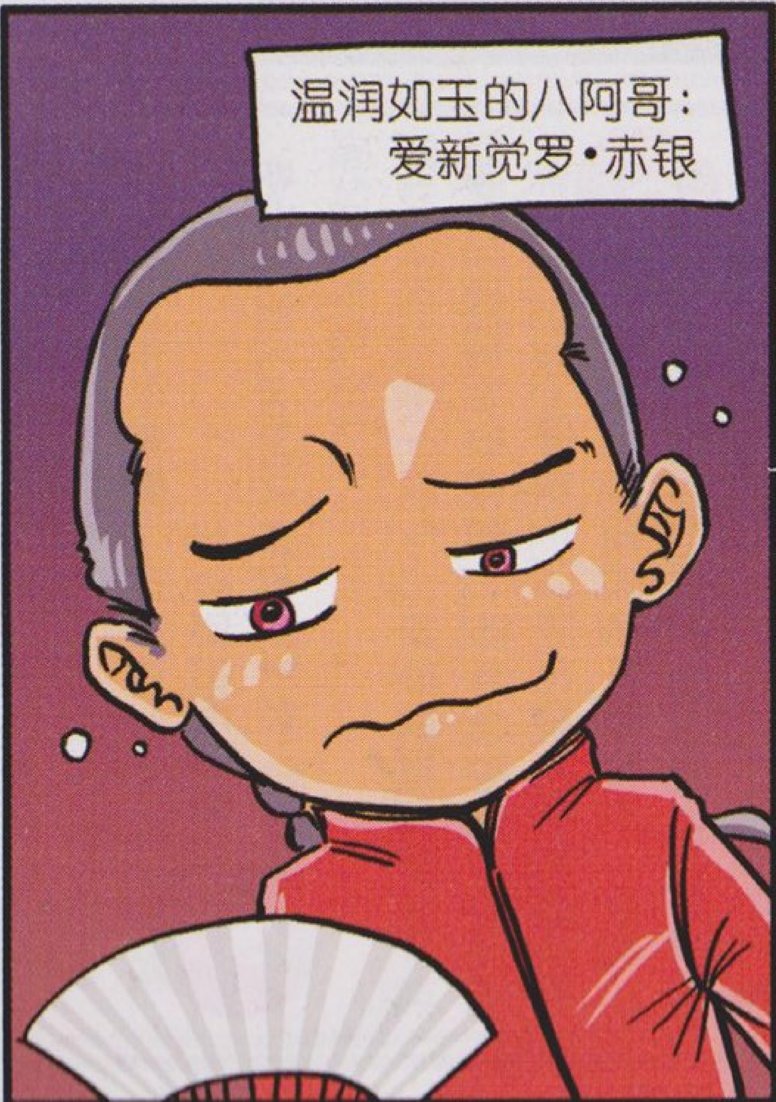
**A** 1，新掌机刚刚发售不久，现在购入的话，说实话还是比较贵的，如果是学生党的话，可以再观望一下，毕竟现在跟进的游戏也不是很多。个人意见仅供参考。2，在中国大陆地区，可以使用联通的3G服务。


1
汤米漫画专栏
清宫穿越电软版
作者新浪微博：漫画汤米


演员表
穿越少女：
马尔泰·莫邪


总管太监：
魏珠·小紫


四川总督经略七省大将军：
年羹尧·庆次


温润如玉的八阿哥：
爱新觉罗·赤银


面瘫太子：
爱新觉罗·宇多熊


面冷心热、略显猥琐的四阿哥：
爱新觉罗·浆汁


精于骑射、肉大深沉的十三阿哥：
爱新觉罗·十二月


软
要你管！！
一代明君、发线后移的皇上：
爱新觉罗·小沛


某日午后，一阵睡意袭来，玩PSV玩累了的莫邪，趴在桌子上睡着了……
ZZZ


醒来时，却已经穿上了古装，这尿性……


没有错，她已经深陷“九龙夺嫡”的年末大戏中……
呼——


唔……
马尔泰·莫邪首先被在《怪物猎人》中练就一双妖瞳的八阿哥爱新觉罗·赤银瞅见。


八阿哥用自己最喜欢的《LOVE PLUS》限定版NDS向其示好。
帅气！
2


落花有意顾流水，流水无情眷落花。


好人
看破八阿哥未来走势“不涨必跌”的马尔泰·莫邪固执地发了八阿哥一张好人卡。

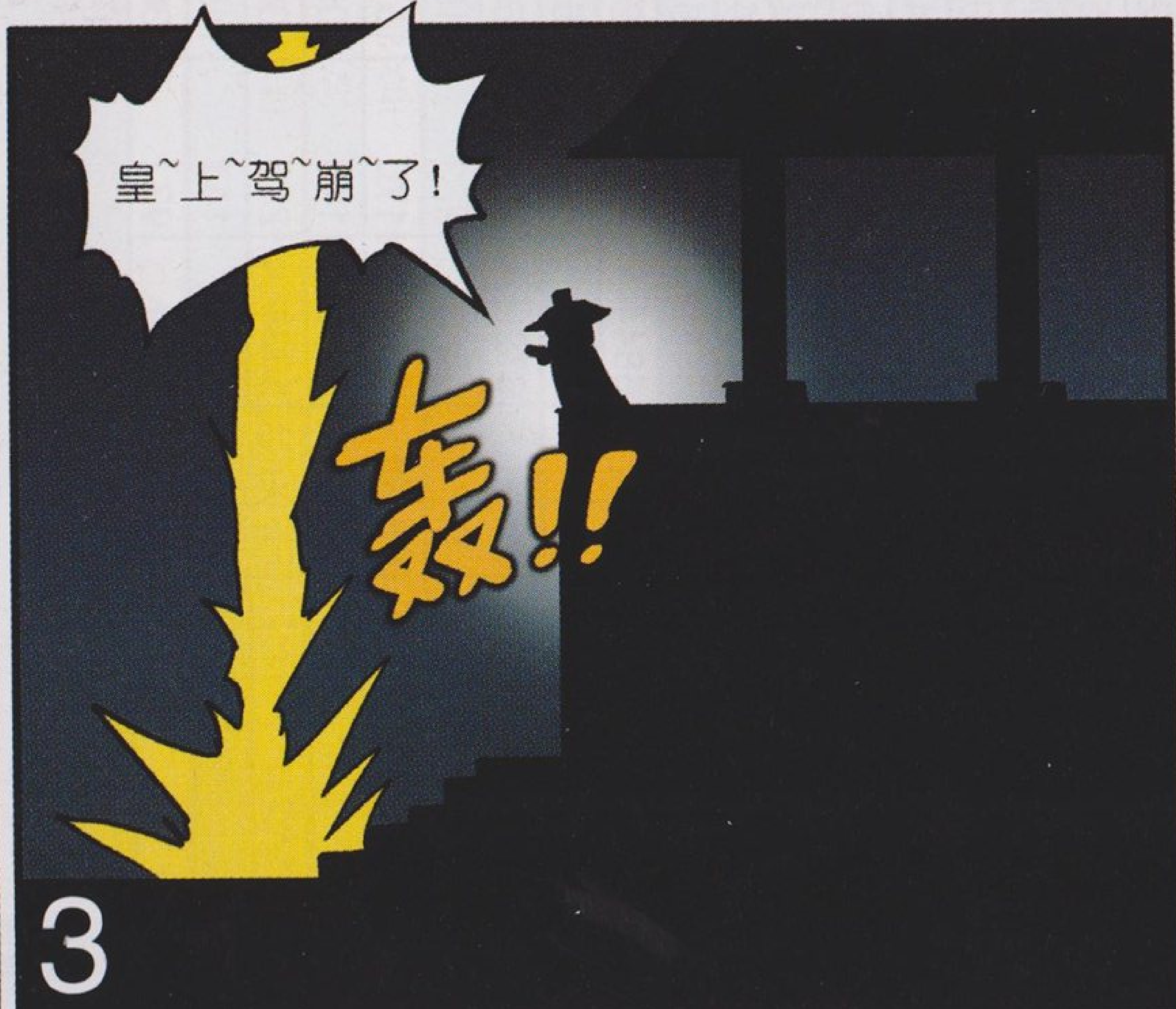

因长期制作攻略而变成“面瘫太子”的宇多熊也凑过来，想把一朵鲜花……
蹭


这一切早被一直偷窥、哦不，盯梢的四阿哥菜汁看在眼里，于是叫来了好基友十三阿哥一起英雄救美！
哪里跑!?

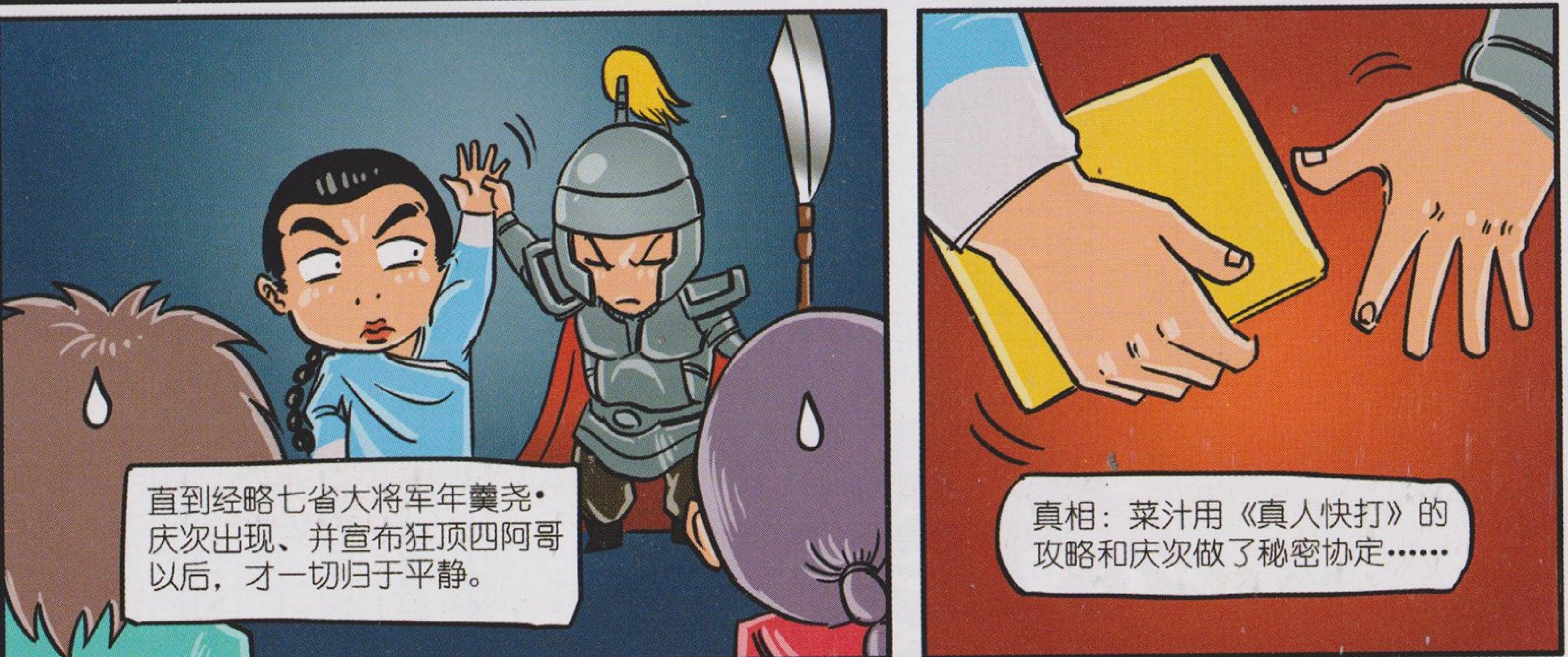

肉大深沉的老十三果然不是盖的，面瘫太子被吓走，马尔泰·莫邪也终于发现了“命中天子”。


当
当
因为页面不够，长话短说……某日清晨噩耗传来。

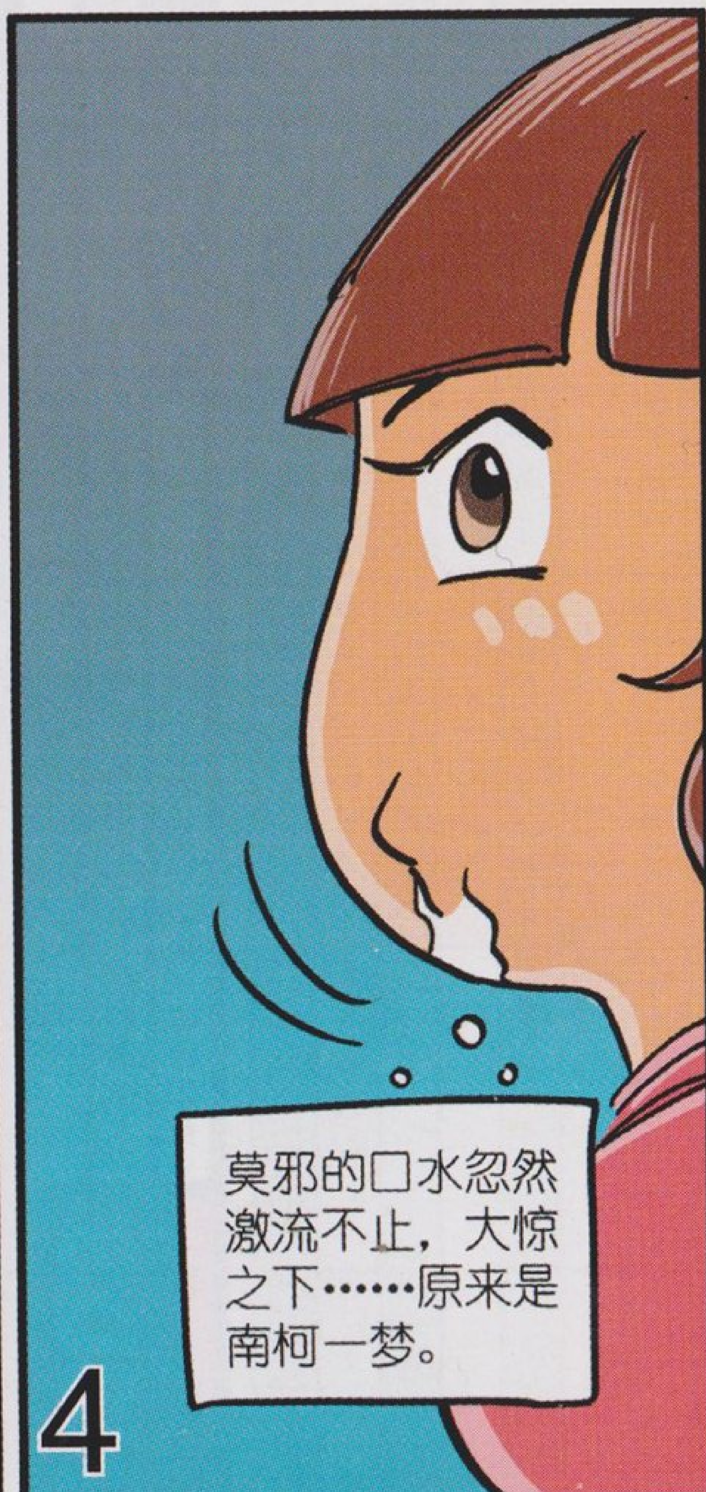

紫禁城传来了总管太监魏珠·小紫那其受无比的声音……


皇~上~驾~崩~了！
轰!!


大殿上却剑拔弩张，在发线后移、吐着舌头已经嗝儿屁的皇帝——爱新觉罗·小沛的卧榻前三个阵营一触一发。
第一个镜头就领便当的小沛……


直到经略七省大将军年羹尧·庆次出现、并宣布狂顶四阿哥以后，才一切归于平静。
真相：菜汁用《真人快打》的攻略和庆次做了秘密协定……


经历了“九龙夺嫡”的惨剧之后，四阿哥祈愿若有缘……
百十年后兄弟们能再聚首，化解前嫌……


莫邪的口水忽然激流不止，大惊之下……原来是南柯一梦。


看着面瘫的宇多熊、双瞳赤银和猥琐的菜汁这其乐无比的宅日子，她若有所悟。


原来今生一起打游戏的闯关族，上辈子都是被命运捉弄的亲兄弟。
还不加入闯关族吗，少年？









| NINTENDO 3DS N3DS | 本刊译名：剧院节拍 最终幻想 | | 2012年2月16日 | |
|---|---|---|---|---|
| | 音乐节奏 | SQUARE ENIX | 6090日元 | 日版 |
| | 卡带 | 1人 | 容量未知 | 全年龄 |

## 全角色LV99数值一览

| 角色信息 | | HP | 力量 | 魔力 | 速度 | 运 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ウォーリア オブ ライト | FF | 8666 | 229 | 147 | 158 | 157 |
| セーラ姫 | | 3703 | 80 | 125 | 85 | 204 |
| フリオニール | FF II | 5755 | 241 | 131 | 219 | 189 |
| ミンウ | | 9154 | 72 | 211 | 141 | 183 |
| オニオンナイト | FF III | 4920 | 109 | 204 | 243 | 168 |
| シド | | 7716 | 119 | 90 | 86 | 180 |
| セシル | FF IV | 9855 | 147 | 174 | 138 | 152 |
| リディア | | 5250 | 127 | 234 | 172 | 179 |
| カイン | | 6302 | 255 | 146 | 210 | 136 |
| バッツ | FF V | 6502 | 136 | 180 | 235 | 184 |
| ファリス | | 5660 | 179 | 202 | 230 | 144 |
| ティナ | FF VI | 3792 | 102 | 224 | 185 | 187 |
| ロック | | 5497 | 161 | 157 | 225 | 175 |
| クラウド | FF VII | 8638 | 240 | 177 | 182 | 111 |
| エアリス | | 4814 | 142 | 204 | 195 | 146 |
| セフィロス | | 5252 | 255 | 247 | 138 | 158 |
| スコール | FF VIII | 6623 | 199 | 201 | 157 | 172 |
| サイファー | | 6399 | 198 | 192 | 169 | 185 |
| ジタン | FF IX | 5384 | 184 | 144 | 248 | 177 |
| ビビ | | 3850 | 91 | 255 | 174 | 186 |
| ティーダ | FF X | 6844 | 183 | 128 | 225 | 176 |
| ユウナ | | 6187 | 82 | 251 | 161 | 160 |
| シャントット | FF XI | 3729 | 72 | 255 | 216 | 186 |
| プリッシュ | | 9383 | 233 | 115 | 128 | 182 |
| ヴァン | FF XII | 6043 | 170 | 151 | 169 | 255 |
| アーシェ | | 6733 | 143 | 209 | 187 | 179 |
| ライトニング | FF XIII | 5634 | 213 | 209 | 174 | 151 |
| スノウ | | 9999 | 141 | 141 | 163 | 175 |
| コスモス | DFF | 7154 | 92 | 236 | 144 | 251 |



# 目前公开密码一览

| No | 角色名称 | 作品 | 密码 | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | ウォーリア オブ ライト | FF | クラスチェンジ | ひかりのせんし | |
| 2 | フリオニール | FF II | じょうねつのばら | | |
| 3 | オニオンナイト | FF III | たまねぎけんし | チョコボくさい | |
| 4 | セシル・ハーヴィ | FF IV | あんこくからのパラディン | | |
| 5 | バッツ・クラウザー | FF V | ボコはあいぼう | ボコのよめはココ | |
| 6 | ティナ・ブランフォード | FF VI | あやつりのわ | はながらタイツ | まどうアーマー |
| 7 | クラウド・ストライフ | FF VII | もとソルジャー | ライフストリーム | |
| 8 | スコール・レオンハート | FF VIII | きるとみせかけてうつ | | |
| 9 | ジタン・トライバル | FF IX | いとしのダガー | げきだんタンタラス | ジタントライバル |
| 10 | ティーダ | FF X | エースオブザブリッツ | シュフニヨルアンニョフ | |
| 11 | シャントット | FF XI | オホホホ！ | けっこんしわすれた | |
| 12 | ヴァン | FF XII | くうぞくになる！ | | |
| 13 | ライトニング | FF XIII | もとぐんそう | いもうとはセラ | |
| 14 | セーラ姫 | FF | コーネリア | とらわれのみ | |
| 15 | ミンウ | FF II | カヌーがしゅみ | しろまどうし | |
| 16 | シド | FF III | エンタープライズ | | |
| 17 | リディア | FF IV | だいじなのはこころ | きゅうせいちょう | |
| 18 | ファリス・シャーウィズ | FF V | しんゆうシルドラ | タイクーンのおうじょ | |
| 19 | ロック・コール | FF VI | キノコはにがて | | |
| 20 | エアリス・ゲインズブール | FF VII | デートいっかい | | |
| 21 | サイファー・アルマシー | FF VIII | ふうきいいんちょう | ホネのあるやつリスト | |
| 22 | ビビ・オルニティア | FF IX | くろまどうし | たかいところはにがて | |
| 23 | ユウナ | FF X | えいえんのなぎせつ | | ユ！リ！パ！ |
| 24 | プリッシュ | FF XI | いむべきこ | せかいのおわりにくるもの | やられターメリック |
| 25 | アーシェ | FF XII | はませきちょうだい | わたしをぬすみだして | |
| 26 | スノウ・ヴィリアース | FF XIII | ねえさん！ | | |
| 27 | カイン・ハイウインド | FF IV | セシルはしんゆう | ちちはリチャード | りゅうきしだんたいちょう |
| 28 | セフィロス | FF VII | かたよくのてんし | あいとうマサムネ | クックックくろマテリア |
| 29 | コスモス | DFF | おおいなるいし | ちょうわのかみ | |
| 30 | チョコボ | FF VII | ギサールのやさい | クッ！クエー！ | |
| 31 | モーグリ | FF VII | コウモリのはね | | |
| 32 | シヴァ | FF III | ダイヤモンドダスト | てんからのいちげき | こおりのじょうおう |
| 33 | ラムウ | FF III | さばきのいかづち | かみなりおやじ | |
| 34 | イフリート | FF III | じごくのかえん | しゃくねつのほのお | |
| 35 | オーディン | FF III | ざんてつけん | あいばスレイプニル | |
| 36 | バハムート | FF III | ネズミのしっぽ | メガフレア | |
| 37 | ゴブリン | FF XI | ゴブリンパンチ | | |
| 38 | ボム | FF | さんかいでじばく | グレネード | どっかーん！ |
| 39 | グリーンドラゴン | FF | ブレスにちゅうい | | |
| 40 | モルボル | FF II | くさーいいき | | |
| 41 | ベヒーモス | FF II | いがいとレギュラー | かなりのマッチョ | |
| 42 | 黒騎士 | FF II | よいちのゆみ | サンブレード | |
| 43 | 鉄巨人 | FF II | さいきょうのザコ | れんぞくこうげき | |
| 44 | まどうしハイン | FF III | バリアチェンジ | がくしゃでみやぶる | |
| 45 | アーリマン | FF III | まほうがとくい | | |
| 46 | まおうザンデ | FF III | にんげんとしてのいのち | ライブラ! | |
| 47 | プリン | FF IV | まほうがじゃくてん | | |
| 48 | スカルミリョーネ | FF IV | しのみずさきあんないにん | フシュルルル | アンデッド |
| 49 | カイナッツォ | FF IV | みずのカイナッツォ | | |
| 50 | バルバリシア | FF IV | こういってん | ジャンプでこうげき | |
| 51 | ルビカンテ | FF IV | ひのルビカンテ | | |
| 52 | マジックポット | FF V | はずれ！ | | |
| 53 | トンベリ | FF V | うしのこくまいり | みんなのうらみ！ | |
| 54 | ギルガメッシュ | FF V | ビッグブリッヂ | | |
| 55 | エンキドウ | FF V | ホワイトウインド | | |
| 56 | オメガ | FF V | はどうほう | | |
| 57 | 神龍 | FF V | タイダルウエイブ | ラグナロク | |
| 58 | サボテンダー | FF VI | ジャボテンダー | はりせんぼん | はりまんぼん |
| 59 | ヒルギガース | FF VI | マグニチュードはち | | |
| 60 | オルトロス | FF VI | テュポーンだいせんせい | むかつくタコやろう | |
| 61 | デスゲイズ | FF VI | レベルごデス | | |
| 62 | ケフカ・パラッツォ | FF VI | こころないてんし | シンジラレナーイ！ | |
| 63 | アルテマウェポン | FF VII | シャドウフレア | | |
| 64 | ジェノバ・SYNTHESIS | FF VII | かあさん | そらからきたやくさい | |
| 65 | セーファ・セフィロス | FF VII | スーパーノヴァ | ペイルホース | おれはえらばれしもの |
| 66 | エスタ兵 | FF VIII | ショットガン | ターミネーター | |
| 67 | ゲスパー | FF VIII | デジョネーター | しっぱいさく | |
| 68 | コヨコヨ | FF VIII | ほしからきたゆうじん | エリクサーちょうだい！ | ユーフォー? |
| 69 | 黒のワルツ3号 | FF IX | くろまじゅつしへいのエリート | さんびょうし | |
| 70 | オズマ | FF IX | | | |
| 71 | アニマ | FF X | ペイン | カオティックディー | |
| 72 | シーモア異体 | FF X | グアドぞく | | |
| 73 | 巨人 | FF XI | いしがだいすき | | |
| 74 | 闇王 | FF XI | クリスタルせんそう | ザルカバード | インプロージョン |
| 75 | 盗賊バンガ | FF XII | バンガぞく | | |
| 76 | マンドラーズ | FF XII | かわいくてにくめない | ソーヘンちかきゅうでん | |
| 77 | ジャッジ | FF XII | ガブラス | ジャッジマスター | バッシュのおとうと |
| 78 | PSICOM 治安兵 | FF XIII | ハングドエッジ | こうあんじょうほうしれいぶ | |
| 79 | 重攻撃騎マナスヴィン | FF XIII | ターゲッティング | クリスタルレイン | |
| 80 | アダマンタイマイ | FF XIII | アースシェイカー | トラペゾヘドロン | プラチナインゴット |
| 81 | カオス | FF | こんとんのかみ | | |

# 音乐播放器乐曲一览

| 编号 | 曲名 | 归属游戏 | 入手方法 |
|---|---|---|---|
| 1 | プレリュード | FINAL FANTASY | 100pt |
| 2 | メイン・テーマ | | 22000pt |
| 3 | 戦闘シーン | | 39500pt |
| 4 | オープニング・テーマ | | 67500pt |
| 5 | エンディング・テーマ | | 53500pt |
| 6 | プレリュード | FINAL FANTASY II | 54500pt |
| 7 | メインテーマ | | 68500pt |
| 8 | 戦闘シーン2 | | 2000pt |
| 9 | 反乱軍のテーマ | | 41500pt |
| 10 | フィナーレ | | 23000pt |
| 11 | プレリュード | FINAL FANTASY III | 24000pt |
| 12 | 悠久の風 | | 43000pt |
| 13 | バトル2 | | 56000pt |
| 14 | 水の巫女エリア | | 4000pt |
| 15 | エンディング・テーマ | | 69500pt |
| 16 | プレリュード | FINAL FANTASY IV | 71000pt |
| 17 | ファイナルファンタジーIV メインテーマ | | 6000pt |
| 18 | ゴルベーザ四天王とのバトル | | 26000pt |
| 19 | 愛のテーマ | | 57000pt |
| 20 | エンディング・テーマ | | 44000pt |
| 21 | ファイナルファンタジーV メインテーマ | FINAL FANTASY V | 44500pt |
| 22 | 4つの心 | | 58500pt |
| 23 | ビッグブリッヂの死闘 | | 72500pt |
| 24 | はるかなる故郷 | | 28000pt |
| 25 | エンド タイトル | | 9000pt |
| 26 | 予兆 | FINAL FANTASY VI | 11000pt |
| 27 | ティナのテーマ | | 29000pt |
| 28 | 決戦 | | 46000pt |
| 29 | セリスのテーマ | | 74000pt |
| 30 | 蘇る緑 | | 59500pt |
| 31 | プレリュード | FINAL FANTASY VII | 60500pt |
| 32 | F.F.VIIメインテーマ | | 75500pt |
| 33 | 片翼の天使 | | 12000pt |
| 34 | エアリスのテーマ | | 46500pt |
| 35 | スタッフロール | | 30500pt |
| 36 | Overture | FINAL FANTASY VIII | 31500pt |
| 37 | Blue Fields | | 47500pt |
| 38 | The Man with the Machine Gun | | 61500pt |
| 39 | Waltz for the Moon | | 13500pt |
| 40 | Ending Theme | | 77000pt |
| 41 | いつか帰るところ | FINAL FANASY IX | 78000pt |
| 42 | あの丘を越えて | | 15500pt |
| 43 | バトル1 | | 32000pt |
| 44 | その扉の向こうに | | 62500pt |
| 45 | Melodies Of Life ～Final Fantasy | | 48500pt |
| 46 | ザナルカンドにて | FINAL FANTASY X | 49500pt |
| 47 | ミヘン街道 | | 63500pt |
| 48 | シーモアバトル | | 79000pt |
| 49 | 素敵だね | | 34000pt |
| 50 | 素敵だね – オーケストラ・ヴァージョン – | | 16500pt |
| 51 | Vana'diel March | FINAL FANTASY XI | 18500pt |
| 52 | Ronfaure | | 35500pt |
| 53 | Awakening | | 50500pt |
| 54 | “FFXI Opening Theme” | | 80000pt |
| 55 | Vana'diel March #2 | | 64500pt |
| 56 | FINAL FANTASY ～FFXIIバージョン～ | FINAL FANTASY XII | 65500pt |
| 57 | ギーザ草原 | | 81000pt |
| 58 | 剣の一閃 | | 19500pt |
| 59 | 帝国のテーマ | | 51500pt |
| 60 | エンディング・ムービー | | 36500pt |
| 61 | FINAL FANTASY XIII ～誓い～ | FINAL FANTASY XIII | 38000pt |
| 62 | サンレス水郷 | | 52500pt |
| 63 | ブレイズエッジ | | 66500pt |
| 64 | 運命への反逆 | | 20500pt |
| 65 | エンディングロール | | 82500pt |
| 66 | グルグ火山 | FINAL FANTASY | 84000pt |
| 67 | 巨人のダンジョン | FINAL FANTASY IV | 86000pt |
| 68 | バトル1 | | 87000pt |
| 69 | マンボdeチョコボ | FINAL FANTASY V | 88500pt |
| 70 | 死闘 | FINAL FANTASY VI | 90000pt |
| 71 | 最期の日 | FINAL FANTASY VII | 91500pt |
| 72 | J-E-N-O-V-A | | 93000pt |
| 73 | 守るべきもの | FINAL FANTASY IX | 94000pt |
| 74 | 仲間を求めて | FINAL FANTASY VI | 98000pt |
| 75 | 妖星乱舞 | | 95500pt |
| 76 | 闘う者達 | FINAL FANTASY VII | 99999pt |
| 77 | 閃光 | FINAL FANTASY XIII | 96500pt |







# 剧场影片一览

| No | 名称 | 入手方法 |
|---|---|---|
| 1 | Movie from FINAL FANTASY | 500pt |
| 2 | Movie from FINAL FANTASY II | 7500pt |
| 3 | Movie from FINAL FANTASY III | 13000pt |
| 4 | Movie from FINAL FANTASY IV | 34500pt |
| 5 | Movie from FINAL FANTASY V | 55000pt |
| 6 | Movie from FINAL FANTASY VI | 75000pt |
| 7 | Movie from FINAL FANTASY VII | 95000pt |
| 8 | Movie from FINAL FANTASY VIII | 85000pt |
| 9 | Movie from FINAL FANTASY IX | 65000pt |
| 10 | Movie from FINAL FANTASY X | 45500pt |
| 11 | Movie from FINAL FANTASY XI | 23500pt |
| 12 | Movie from FINAL FANTASY XII | 10500pt |
| 13 | Movie from FINAL FANTASY XIII | 4500pt |







# 道具列表

| 道具名称 | 道具效果 |
|---|---|
| ポーション | HP降低到20%以下时使用，回复30%的HP。 |
| ハイポーション | HP降低到15%以下使用，回复50%的HP。 |
| エクスポーション | HP降低到10%以下使用，回复70%的HP。 |
| エリクサー | HP降低到10%以下使用，回复全部HP。 |
| フェニックスの尾 | HP降低到0时使用，回复30%HP。 |
| フェニックスの羽 | HP降低到0时使用，回复全部HP。 |
| ひかりのカーテン | 关卡开始时使用，使用后在本关卡中受到的伤害降低15%。 |
| 英雄の薬 | 关卡开始时使用，使用后在本关卡中受到的伤害降低30%。 |
| モグのお守り | 关卡开始时使用，使用后的技能成功率增加50%。 |
| リボン | 关卡开始时使用，可以获得更多的贵重道具。 |
| きょじんのくすり | 关卡开始时使用，小队全部成员的HP回复15%。 |
| バッカスのさけ | 使用BMS，关卡开始时使用，小队全部成员的力量上升15%。 |
| けんじゃのちえ | 关卡开始时使用，小队全部成员的魔力上升15%。 |
| エルメスの靴 | 关卡开始时使用，小队全部成员的速度上升15%。 |
| ミラテテ様言行録 | 关卡结束时使用，小队全部成员获得的经验值大幅上升。 |
| モルルのお守り | 关卡开始时使用，在关卡结束后入手的全部道具都是**コレカ**，可以入手玩家没有的种类的**コレカ**。 |
| ラムウの魔石 | 使用BMS，在召唤部分中发动，召唤成功的话，出现的召唤兽必定是**ラムウ**。 |
| シヴァの魔石 | 使用BMS，在召唤部分中发动，召唤成功的话，出现的召唤兽必定是**シヴァ**。 |
| イフリートの魔石 | 使用BMS，在召唤部分中发动，召唤成功的话，出现的召唤兽必定是**イフリート**。 |
| オーディンの魔石 | 使用BMS，在召唤部分中发动，召唤成功的话，出现的召唤兽必定是**オーディン**。 |
| バハムートの魔石 | 使用BMS，在召唤部分中发动，召唤成功的话，出现的召唤兽必定是**バハムート**。 |
| 魔法のランプ | 使用BMS，在召唤部分中发动，召唤失败的话也可以出现召唤兽。 |
| しゅりけん | 使用BMS，在怪物的体力降到一半以下的时候发动，给予怪物伤害，效果微弱。 |
| ふうましゅりけん | 使用BMS，在怪物的体力降到一半以下的时候发动，给予怪物伤害，效果弱。 |
| なんきょくのかぜ | 使用BMS，在怪物的体力降到一半以下的时候发动，给予怪物伤害，效果中等。 |
| ボムのかけら | 使用BMS，在怪物的体力降到一半以下的时候发动，给予怪物伤害，效果强。 |
| ゼウスのいかり | 使用BMS，在怪物的体力降到一半以下的时候发动，给予怪物伤害，效果超强。 |
| 盗賊の小手 | 使用BMS，再发动技能“**ぬすむ**”时确保盗窃必定成功。 |
| タンタルの野菜 | 使用FMS，在召唤部分中发动，召唤成功的话，出现的必定是感觉很好的陆行鸟。 |
| ギサールの野菜 | 使用FMS，在召唤部分中发动，召唤成功的话，出现的必定是非常厉害的陆行鸟。 |
| シルキスの野菜 | 使用FMS，在召唤部分中发动，召唤成功的话，出现的必定是速度超快的陆行鸟。 |
| チョコボの羽 | 使用FMS，在召唤部分中发动，召唤失败的话，依旧可以召唤出陆行鸟。 |
| ペンダント | 使用EMS，在召唤部分中发动，必定进入EX状态。 |
| 初級いのりの書 | 在关卡结束时使用，小队的领导人会习得技能“**いのりLv.1**”。 |
| 中級いのりの書 | 在关卡结束时使用，小队的领导人会习得技能“**いのりLv.2**”。 |
| 初級がまんの書 | 在关卡结束时使用，小队的领导人会习得技能“**がまんLv.1**”。 |
| 中級がまんの書 | 在关卡结束时使用，小队的领导人会习得技能“**がまんLv.2**”。 |
| 上級がまんの書 | 在关卡结束时使用，小队的领导人会习得技能“**がまんLv.3**”。 |
| 初級EXPアップの書 | 在关卡结束时使用，小队的领导人会习得技能“EXPアップLv.1”。 |
| 中級EXPアップの書 | 在关卡结束时使用，小队的领导人会习得技能“EXPアップLv.2”。 |
| 上級EXPアップの書 | 在关卡结束时使用，小队的领导人会习得技能“EXPアップLv.3”。 |
| EXP集中の書 | 在关卡结束时使用，小队的领导人会习得技能“EXP集中”。 |
| トレジャーハンターの書 | 在关卡结束时使用，小队的领导人会习得技能“**トレジャーハンターLv.1**”。 |
| ぜになげの書 | 在关卡结束时使用，小队的领导人会习得技能“**ぜになげ**”。 |
| レベル5フレアの書 | 在关卡结束时使用，小队的领导人会习得技能“**レベル5フレア**”。 |
| ダッシュの書 | 在关卡结束时使用，小队的领导人会习得技能“**ダッシュLv.1**”。 |



# 点数奖赏一览

| 所需pt | 追加特典 |
|---|---|
| 100pt | 音乐播放器追加“プレリュード” |
| 500pt | 剧场追加“Movie from FINAL FANTASY” |
| 1000pt | 追加“闇の楽谱” |
| 1500pt | 黄色的“クリスタルの欠片” |
| 2000pt | 音乐播放器追加“戦闘シーン2” |
| 2500pt | 朱色的“クリスタルの欠片” |
| 3000pt | 设计编集中追加新的插图 |
| 3500pt | 橙色的“クリスタルの欠片” |
| 4000pt | 音乐播放器追加“水の巫女エリア” |
| 4500pt | 剧场追加“Movie from FINAL FANTASY XIII”追加 |
| 5000pt | 黄色的“クリスタルの欠片” |
| 5500pt | 朱色的“クリスタルの欠片” |
| 6000pt | 音乐播放器追加“ファイナルファンタジーIV メインテーマ” |
| 6500pt | 橙色的“クリスタルの欠片” |
| 7000pt | 设计编集中追加新的插图 |
| 7500pt | 剧场追加“Movie from FINAL FANTASY II” |
| 8000pt | 黄色的“クリスタルの欠片” |
| 8500pt | 朱色的“クリスタルの欠片” |
| 9000pt | 音乐播放器追加“エンドタイトル”追加 |
| 9500pt | 橙色的“クリスタルの欠片” |
| 10000pt | 挑战追加“妖星乱舞”，可以与カオス进行对决 |
| 10500pt | 剧场追加“Movie from FINAL FANTASY XII”追加 |
| 11000pt | 音乐播放器追加“予兆” |
| 11500pt | 设计编集中追加新的插图 |
| 12000pt | 音乐播放器追加“片翼の天使” |
| 12500pt | 银色的“クリスタルの欠片” |
| 13000pt | 剧场追加“Movie from FINAL FANTASY III” |
| 13500pt | 音乐播放器追加“Waltz for the Moon” |
| 14000pt | 碧色的“クリスタルの欠片” |
| 14500pt | 设计编集中追加新的插图 |
| 15000pt | 挑战追加“闪光” |
| 15500pt | 音乐播放器追加“あの丘を越えて” |
| 16000pt | 红色的“クリスタルの欠片” |
| 16500pt | 音乐播放器追加“素敌だね－オーケストラ・ヴァージョン－” |
| 17000pt | 追加通称 |
| 17500pt | 设计编集中追加新的插图 |
| 18000pt | 朱色的“クリスタルの欠片” |
| 18500pt | 音乐播放器追加“Vana'diel March” |
| 19000pt | 追加通称 |
| 19500pt | 音乐播放器追加“剣の一闪” |
| 20000pt | 挑战追加“仲间を求めて” |
| 20500pt | 音乐播放器追加“运命への反逆” |
| 21000pt | 黄色的“クリスタルの欠片” |
| 21500pt | 设计编集中追加新的插图 |
| 22000pt | 音乐播放器追加“メイン・テーマ” |
| 22500pt | 道具追加“リボン” |
| 23000pt | 音乐播放器追加“フィナーレ” |
| 23500pt | 剧场追加“Movie from FINAL FANTASY XI” |
| 24000pt | 音乐播放器追加“プレリュード” |
| 24500pt | 设计编集中追加新的插图 |
| 25000pt | 挑战追加“闘う者达” |
| 25500pt | 道具追加“イフリートの魔石” |
| 26000pt | 音乐播放器追加“ゴルベーザ四天王とのバトル” |
| 26500pt | 追加通称 |
| 27000pt | 翠色的“クリスタルの欠片” |
| 27500pt | 挑战追加“グルグ火山” |
| 28000pt | 音乐播放器追加“はるかなる故郷”追 |
| 28500pt | 设计编集中追加新的插图 |
| 29000pt | 音乐播放器追加“ティナのテーマ” |
| 29500pt | 道具追加“リボン” |
| 30000pt | 挑战追加“バトル1” |
| 30500pt | 音乐播放器追加“スタッフロール” |
| 31000pt | 设计编集中追加新的插图 |
| 31500pt | 音乐播放器追加“Overture” |
| 32000pt | 音乐播放器追加“バトル1” |
| 32500pt | 挑战追加“巨人のダンジョン” |
| 33000pt | 道具追加“イフリートの魔石” |
| 33500pt | 设计编集中追加新的插图 |
| 34000pt | 音乐播放器追加“素敌だね” |
| 34500pt | 剧场追加“Movie from FINAL FANTASY IV” |
| 35000pt | 挑战追加“死闘” |
| 35500pt | 音乐播放器追加“Ronfaure” |
| 36000pt | 黄色的“クリスタルの欠片” |
| 36500pt | 音乐播放器追加“エンディング・ムービー” |
| 37000pt | 银色的“クリスタルの欠片” |
| 37500pt | 挑战追加“マンボdeチョコボ” |
| 38000pt | 音乐播放器追加“FINAL FANTASY XIII ～誓い～” |
| 38500pt | 追加通称 |
| 39000pt | 虹色的“クリスタルの欠片” |
| 39500pt | 音乐播放器追加“戦闘シーン” |
| 40000pt | 挑战追加“J-E-N-O-V-A” |
| 40500pt | 设计编集中追加新的插图 |
| 41000pt | 红色的“クリスタルの欠片” |
| 41500pt | 音乐播放器追加“反乱军のテーマ” |
| 42000pt | 道具追加“オーディンの魔石” |
| 42500pt | 挑战追加“最期の日” |
| 43000pt | 音乐播放器追加“悠久の风” |
| 43500pt | 翠色的“クリスタルの欠片” |
| 44000pt | 音乐播放器追加“エンディング・テーマ” |
| 44500pt | 音乐播放器追加“ファイナルファンタジーV メインテーマ” |
| 45000pt | 挑战追加“守るべきもの” |
| 45500pt | 剧场追加“Movie from FINAL FANTASY X” |
| 46000pt | 音乐播放器追加“决戦” |
| 46500pt | 音乐播放器追加“エアリスのテーマ” |
| 47000pt | 道具追加“オーディンの魔石” |
| 47500pt | 音乐播放器追加“Blue Fields” |
| 48000pt | 设计编集中追加新的插图 |



# 收藏卡一览

| No | 收藏卡名称 | 登场作品 |
|---|---|---|
| 01 | ウォーリアオブライト | FF I |
| 02 | フリオニール | FF II |
| 03 | オニオンナイト | FF I |
| 04 | セシル | FF IV |
| 05 | バッツ・クラウザー | FF V |
| 06 | ティナ・ブランフォード | FF VI |
| 07 | クラウド・ストライフ | FF VII |
| 08 | スコール | FF VIII |
| 09 | ジタン・トライバル | FF IX |
| 10 | ティーダ | FF X |
| 11 | シャントット | FF XI |
| 12 | ヴァン | XII |
| 13 | ライトニング | FF XIII |
| 14 | セーラ姫 | FF |
| 15 | ミンウ | FF II |
| 16 | シド | FF III |
| 17 | リディア | FF IV |
| 18 | ファリス・シャーウィズ | FF V |
| 19 | ロック・コール | FF VI |
| 20 | エアリス | FF VII |
| 21 | サイファー | FF XIII |
| 22 | ビビ・オルニティア | FF IX |
| 23 | ユウナ | FF X |
| 24 | プリッシュ | FF XI |
| 25 | アーシェ | FF XII |
| 26 | スノウ・ヴィリアース | FF XIII |
| 27 | カイン・ハイウインド | FF IV |
| 28 | セフィロス | FF VII |
| 29 | コスモス | DFF |
| 30 | チョコボ | FF VII |
| 31 | モーグリ | FF VII |
| 32 | シヴァ | FF III |
| 33 | ラムウ | |
| 34 | イフリート | |
| 35 | オーディン | |
| 36 | バハムート | |
| 37 | ゴブリン | FF XI |
| 38 | ボム | FF |
| 39 | グリーンドラゴン | FF |
| 40 | モルボル | FF II |
| 41 | ベヒーモス | |
| 42 | 黒騎士 | |
| 43 | 鉄巨人 | |

| | |
|---|---|
| 48500pt | 音乐播放器追加“Melodies Of Life ～Final Fantasy” |
| 49000pt | 银色的“クリスタルの欠片” |
| 49500pt | 音乐播放器追加“ザナルカンドにて” |
| 50000pt | 追加通称 |
| 50500pt | 音乐播放器追加“Awakening” |
| 51000pt | 设计编集中追加新的插图 |
| 51500pt | 音乐播放器追加“帝国のテーマ” |
| 52000pt | 追加通称 |
| 52500pt | 音乐播放器追加“サンレス水郷” |
| 53000pt | 茜色的“クリスタルの欠片” |
| 53500pt | 音乐播放器追加“エンディング・テーマ” |
| 54000pt | 追加通称 |
| 54500pt | 音乐播放器追加“プレリュード” |
| 55000pt | 剧场追加“Movie from FINAL FANTASY V” |
| 55500pt | 翠色的“クリスタルの欠片” |
| 56000pt | 音乐播放器追加“バトル2” |
| 56500pt | 追加通称 |
| 57000pt | 音乐播放器追加“爱のテーマ” |
| 57500pt | 设计编集中追加新的插图 |
| 58000pt | 追加通称 |
| 58500pt | 音乐播放器追加“4つの心” |
| 59000pt | 道具追加“エリクサー” |
| 59500pt | 音乐播放器追加“苏る緑” |
| 60000pt | 追加通称 |
| 60500pt | 音乐播放器追加“プレリュード” |
| 61000pt | 灰色的“クリスタルの欠片” |
| 61500pt | 音乐播放器追加“The Man with the Machine Gun” |
| 62000pt | 设计编集中追加新的插图 |
| 62500pt | 音乐播放器追加“その扉の向こうに” |
| 63000pt | 道具追加“オーディンの魔石” |
| 63500pt | 音乐播放器追加“ミヘン街道” |
| 64000pt | 追加通称 |
| 64500pt | 音乐播放器追加“Vana'diel March #2” |
| 65000pt | 剧场追加“Movie from FINAL FANTASY IX” |
| 65500pt | 音乐播放器追加“FINAL FANTASY ～FFXIIバージョン～” |
| 66000pt | 追加通称 |
| 66500pt | 音乐播放器追加“ブレイズエッジ” |
| 67000pt | 道具追加“エリクサー” |
| 67500pt | 音乐播放器追加“オープニング・テーマ” |
| 68000pt | 道具追加“モルルのお守り” |
| 68500pt | 音乐播放器追加“メインテーマ” |
| 69000pt | 设计编集中追加新的插图 |
| 69500pt | 音乐播放器追加“エンディング・テーマ” |
| 70000pt | 追加通称 |
| 70500pt | 红色的“クリスタルの欠片” |
| 71000pt | 音乐播放器追加“プレリュード” |
| 71500pt | 追加通称 |
| 72000pt | 白色的“クリスタルの欠片” |
| 72500pt | 音乐播放器追加“ビッグブリッヂの死闘” |
| 73000pt | 设计编集中追加新的插图 |
| 73500pt | 追加通称 |
| 74000pt | 音乐播放器追加“セリスのテーマ” |



| | |
|---|---|
| 74500pt | 道具追加“モルルのお守り” |
| 75000pt | 剧场追加“Movie from FINAL FANTASY VI” |
| 75500pt | 音乐播放器追加“F.F.VIIメインテーマ” |
| 76000pt | 追加通称 |
| 76500pt | 设计编集中追加新的插图 |
| 77000pt | 音乐播放器追加“Ending Theme” |
| 77500pt | 追加通称 |
| 78000pt | 音乐播放器追加“いつか帰るところ” |
| 78500pt | 道具追加“オーディンの魔石” |
| 79000pt | 音乐播放器追加“シーモアバトル” |
| 79500pt | 追加通称 |
| 80000pt | 音乐播放器追加“FFXI Opening Theme” |
| 80500pt | 道具追加“エリクサー” |
| 81000pt | 音乐播放器追加“ギーザ草原” |
| 81500pt | 白色的“クリスタルの欠片” |
| 82000pt | 追加通称 |
| 82500pt | 音乐播放器追加“エンディングロール” |
| 83000pt | 追加通称 |
| 83500pt | 道具追加“オーディンの魔石” |
| 84000pt | 音乐播放器追加“グルグ火山” |
| 84500pt | 设计编集中追加新的插图 |
| 85000pt | 剧场追加“Movie from FINAL FANTASY VIII” |
| 85500pt | 追加通称 |
| 86000pt | 音乐播放器追加“巨人のダンジョン” |
| 86500pt | 金色的“クリスタルの欠片” |
| 87000pt | 音乐播放器追加“バトル1” |
| 87500pt | 设计编集中追加新的插图 |
| 88000pt | 追加通称 |
| 88500pt | 音乐播放器追加“マンボdeチョコボ” |
| 89000pt | 道具追加“フェニックスの羽” |
| 89500pt | 追加通称 |
| 90000pt | 音乐播放器追加“死闘” |
| 90500pt | 设计编集中追加新的插图 |
| 91000pt | 道具追加“バハムートの魔石” |
| 91500pt | 音乐播放器追加“最期の日” |
| 92000pt | 追加通称 |
| 92500pt | 道具追加“フェニックスの羽” |
| 93000pt | 音乐播放器追加“J-E-N-O-V-A” |
| 93500pt | 追加通称 |
| 94000pt | 音乐播放器追加“守るべきもの” |
| 94500pt | 设计编集中追加新的插图 |
| 95000pt | 剧场追加“Movie from FINAL FANTASY VII” |
| 95500pt | 音乐播放器追加“妖星乱舞” |
| 96000pt | 追加通称 |
| 96500pt | 音乐播放器追加“闪光” |
| 97000pt | 追加通称 |
| 97500pt | 设计编集中追加新的插图 |
| 98000pt | 音乐播放器追加“仲间を求めて” |
| 98500pt | 追加通称 |
| 99000pt | 道具追加“ミラテテ様言行録” |
| 99500pt | 追加通称 |
| 99999pt | 音乐播放器追加“闘う者达” |



| | | |
|---|---|---|
| 44 | まどうしハイン | FF III |
| 45 | アーリマン | |
| 46 | ザンデ | |
| 47 | プリン | FF IV |
| 48 | スカルミリョーネ | FF IV |
| 49 | カイナッツォ | |
| 50 | バルバリシア | |
| 51 | ルビカンテ | |
| 52 | マジックポット | FF V |
| 53 | トンベリ | |
| 54 | ギルガメッシュ | |
| 55 | エンキドゥ | |
| 56 | オメガ | |
| 57 | 神龙 | |

| | | |
|---|---|---|
| 58 | サボテンダー | FF VI |
| 59 | ヒルギガース | |
| 60 | オルトロス | |
| 61 | デスゲイズ | |
| 62 | ケフカ・パラッツォ | |
| 63 | アルテマウエポン | FF VII |
| 64 | ジェノバ・SYNTHESIS | |
| 65 | セーファ・セフィロス | |
| 66 | エスタ兵 | FF VIII |
| 67 | ゲスパー | |
| 68 | コヨコヨ | |
| 69 | 黒のワルツ3号 | FF IX |
| 70 | オズマ | |
| 71 | アニマ | FF X |
| 72 | シーモア异体 | |

| | | |
|---|---|---|
| 73 | 巨人 | FF XI |
| 74 | 闇王 | |
| 75 | 盗贼バンガ | FF XII |
| 76 | マンドラーズ | |
| 77 | ジャッジ | |
| 78 | PSICOM 治安兵 | FF XIII |
| 79 | 重攻撃骑マナスヴィン | |
| 80 | アダマンタイマイ | |
| 81 | カオス | FF 1 |

END

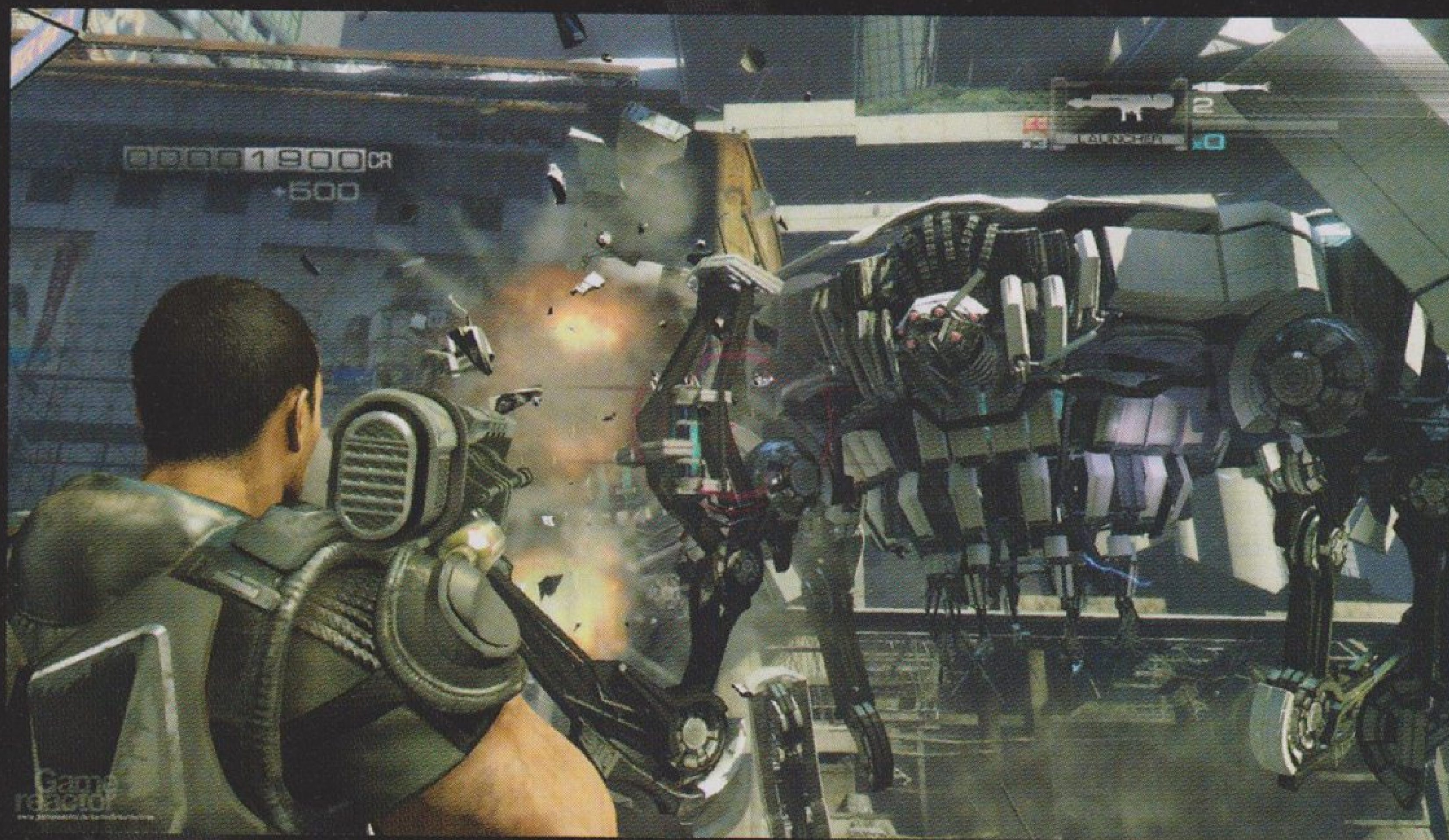
## 《阿修罗之怒》奖杯列表

| 奖杯名称 | 奖杯类型 | 奖杯获得条件 |
|---|---|---|
| Enlightenment | 白金 | 获得游戏中其它全部奖杯 |
| Suffering | 铜杯 | 完成第一部“怒斗篇” |
| Rebirth | 铜杯 | 完成第二部“破道篇” |
| Karma | 铜杯 | 完成第三部“夜镜片” |
| The Truth Hurts | 铜杯 | 揭示真相 |
| Fighter | 银杯 | 以普通难度完成全部章节 |
| Warrior | 金杯 | 以Hard难度完成全部章节 |
| Demigod | 银杯 | 在普通难度下以A评价完成全部章节 |
| Shinkoku Soldier | 银杯 | 在普通难度下以S评价完成全部章节 |
| Guardian General | 银杯 | 在Hard难度下以A评价完成全部章节 |
| Deity | 金杯 | 在Hard难度下以S评价完成全部章节 |
| Mortal | 铜杯 | 以D评价完成任意一个章节 |
| Anger Management | 铜杯 | 第一章中首次使用Burst |
| The Six-Armed Man | 铜杯 | 第五章中长出额外的胳膊 |
| Heads Will Roll | 铜杯 | 第十二章中变身否天 |
| Rebel with a Cause | 铜杯 | 第十三章中做出正确的选择 |
| Denied | 铜杯 | 第十章被师傅教训 |
| It Takes Two | 银杯 | 第17章和夜叉一起击败Deus |
| A Cry of Anger | 铜杯 | 使用Burst50次 |
| A Roar of Fury | 铜杯 | 使用Burst 100次 |
| Hit'Em Hard | 铜杯 | 使用特殊攻击击败100名敌人 |
| Hit'Em Harder | 铜杯 | 使用特殊攻击击败300名敌人 |
| Can't Touch This | 铜杯 | 使用50次反击 |
| Can't Touch That | 铜杯 | 使用100次反击 |
| They Don't Stand a Chance | 铜杯 | 在解放状态击败50名敌人 |
| Unstoppable Force | 铜杯 | 在解放状态击败100名敌人 |
| Taking Out the Trash | 铜杯 | 使用重攻击或锁定射击消灭300名敌人 |
| Quick on the Draw | 铜杯 | QTE达成70个“EXCELLENT” |
| Lightning Reflexes | 铜杯 | QTE达成150个“EXCELLENT” |
| Be the Fist | 铜杯 | 在任意难度下全章节的QTE同步率平均评价在80%以上 |
| Pain Is Universal | 铜杯 | 累计超过10000点伤害 |
| Too Legit to Quit | 铜杯 | 战斗中死亡后选择继续游戏 |
| Look Ma, No Eyes! | 银杯 | 装备Blind Master gauge 完成游戏 |
| Who Needs Health | 金杯 | 装备Mortal gauge完成游戏 |
| CG Collector | 铜杯 | 获得全部的CG |
| Art Appreciator | 铜杯 | 获得全部的设定图 |
| Movie Buff | 铜杯 | 获得全部的过场影像 |
| The Whole Nine | 铜杯 | 获得全部的gauges |
| Ka-ching! | 银杯 | 累计获得120000战斗点数 |
| View of the Valley | 铜杯 | 泡温泉时盯着服务员的身体 |
| Like a Fish | 铜杯 | 泡温泉时一直喝酒 |
| Sometimes I Feel Like | 铜杯 | 发现全部在温泉周围偷看的小孩 |
| Shut Up, Wyzen! | 铜杯 | 打断Wyzen的发言 |
| Shut Up, Kalrow! | 铜杯 | 打断Kalrow的发言 |
| Shut Up, Augus | 铜杯 | 打断Augus的发言 |



## 《二进制领域》奖杯列表

| 奖杯名称 | 奖杯类型 | 奖杯获得条件 |
|---|---|---|
| Platinum Trophy | 白金 | 获得游戏中其它全部奖杯 |
| Hit and run | 铜杯 | 完成“Hit and run”章节 |
| Yearn for refuge | 铜杯 | 完成“Yearn for refuge”章节 |
| Bad ground | 铜杯 | 完成“Bad ground”章节 |
| Refuse and resist | 铜杯 | 完成“Refuse and resist”章节 |
| Intelligent artifice | 铜杯 | 完成“Intelligent artifice”章节 |
| Denying destiny | 金杯 | 完成“Denying destiny”章节 |
| Seek and Destroy | 铜杯 | 完成游泳阶段 |
| Water Slider | 铜杯 | 完成巨大的幻灯片 |
| Aquatic chase | 铜杯 | 完成滑雪追逐战 |
| Fugitive | 铜杯 | 完成卡车追逐 |
| All Members | 铜杯 | 添加每一位小组成员至少一次 |
| A private Moment | 铜杯 | 和Faye触发亲爱场面 |
| Big bo rescue | 铜杯 | 从地狱犬那里救出Big bo |
| Comrades in arms | 铜杯 | 在“Denying destiny”章节中使Big bo的友好度上升为忠诚 |
| Jumper | 铜杯 | 来到Grand Lancer的头顶 |
| Spider killer | 铜杯 | 摧毁蜘蛛机器人BOSS的所有腿 |
| Hacker | 铜杯 | 使用移动炮台摧毁全部敌人 |
| Jackpot | 铜杯 | 在自动售货机上中奖 |
| Transport takedown | 铜杯 | 消灭钢铁鲸鱼的四台发动机 |
| Smash master | 铜杯 | 在战役中获得50次粉碎性攻击奖励 |
| Multi-kill master | 铜杯 | 在线上战役中获得50次击杀奖励 |
| Headshot master | 铜杯 | 在战役中获得50次爆头奖励 |
| One-shot master | 铜杯 | 在战役中获得50次一发击杀奖励 |
| Lifesaver | 铜杯 | 使用急救包救治队友10次 |
| A friend indeed | 铜杯 | 为队友购买纳米装备 |
| Shop master | 铜杯 | 使用所有游戏中的购物装置 |
| Spendthrift | 铜杯 | 在自动售货机上花费10000点 |
| Assault shooter killer | 铜杯 | 在战役中击杀100个突击兵种 |
| Tactician | 铜杯 | 使敌人互相杀害50次 |
| Weapon crafter | 铜杯 | 升级任意一件武器 |
| Craftsman | 铜杯 | 完整升级一类武器 |
| Big bo：max trust | 铜杯 | 取得Big bo最大信任 |
| Faye：max trust | 铜杯 | 取得Faye最大信任 |
| Charlie：max trust | 铜杯 | 取得Charlie最大信任 |
| Rachael：max trust | 铜杯 | 取得Rachael最大信任 |
| Cain：max trust | 铜杯 | 取得Cain最大信任 |
| Shindo：max trust | 铜杯 | 取得Shindo最大信任 |
| Data collector | 铜杯 | 在战役中收集20个Security-com |
| Data retrieval complete | 银杯 | 在战役中收集全部Security-com |
| Skill master | 银杯 | 在战役中一次性获得全部纳米装备 |
| Rust crew | 银杯 | 在生存模式中完成全部章节 |
| Survivor | 金杯 | 在No mercy模式中完成全部章节 |
| First victory | 铜杯 | 在任意规则下赢得一场线上VS战斗 |
| Still alive | 铜杯 | 在Invasion模式下完全一个阶段 |
| Resistance Hero | 铜杯 | 在Invasion模式下完全全部阶段 |
| Battle master | 铜杯 | 在所有规则下赢得一场线上VS战斗 |
| Veteran soldier | 银杯 | 网战等级达到50级 |
| Challenge master | 金杯 | 完成全部线上挑战模式 |

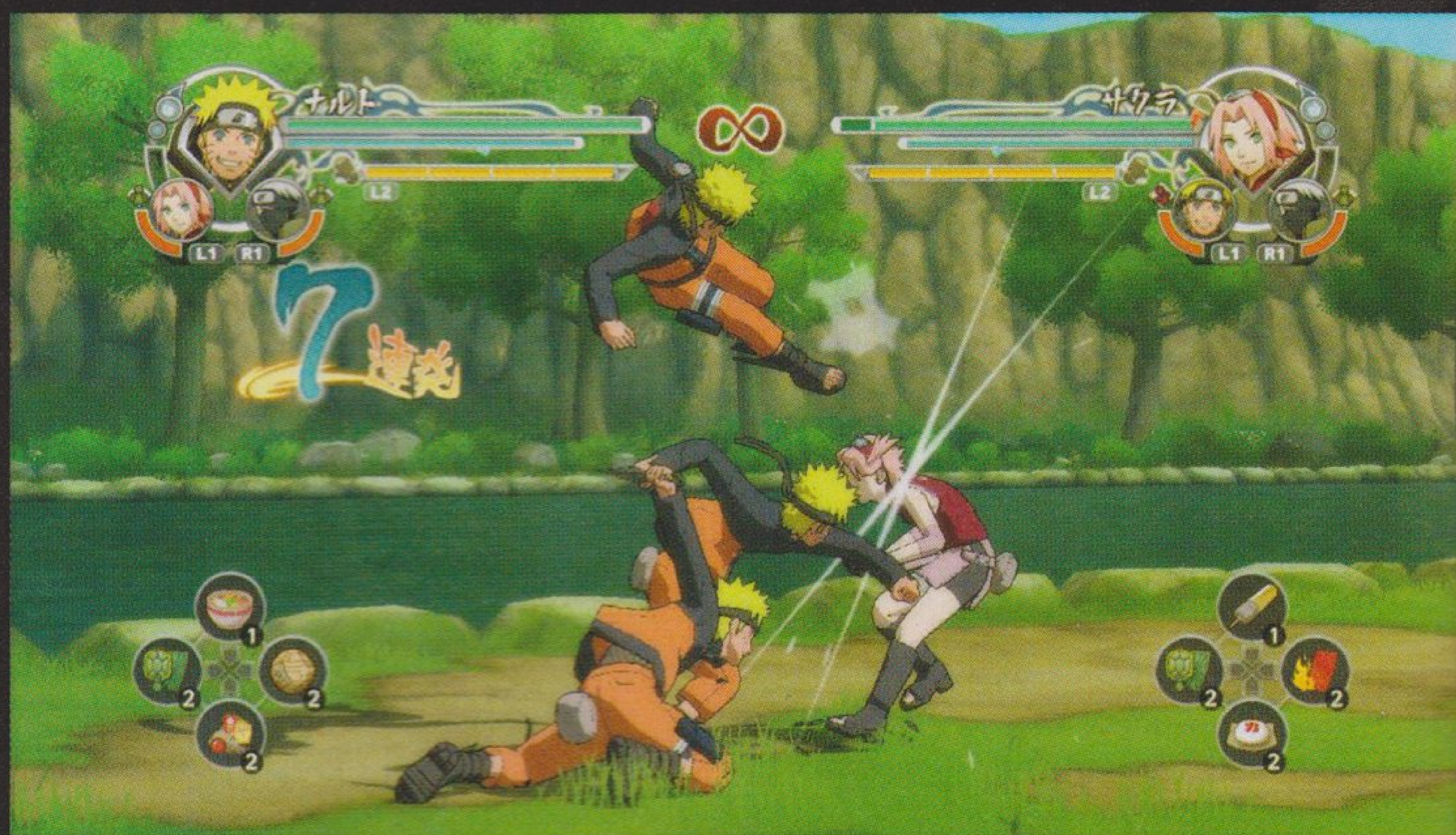






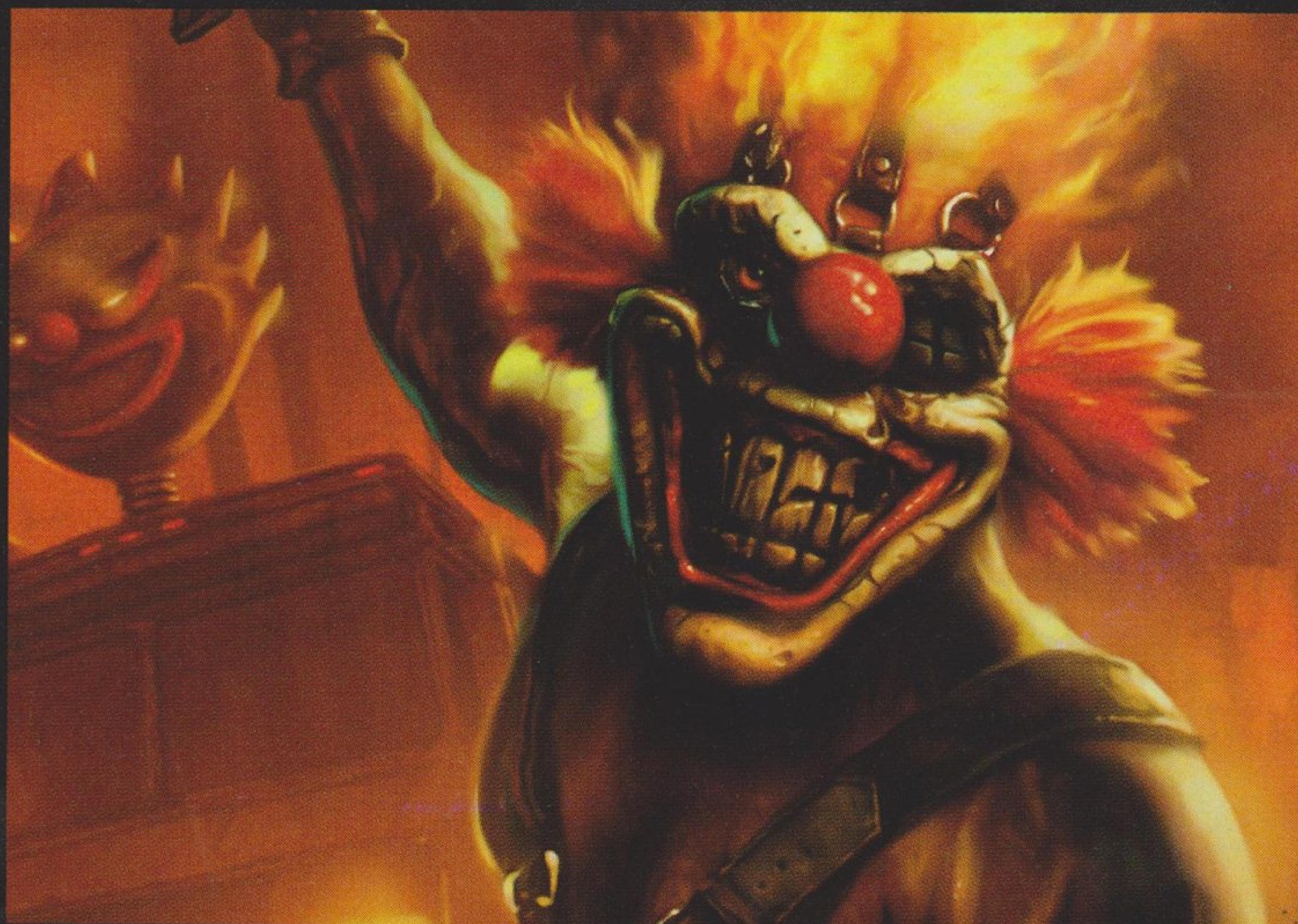

# 《火影疾风传 究极忍者风暴 世代》

| 奖杯名称 | 奖杯类型 | 奖杯获得条件 |
|---|---|---|
| I'm the greatest ninja! | 白金 | 获得游戏中其它全部奖杯 |
| Tale of Naruto Uzumaki complete | 铜杯 | 完成漩涡鸣人的剧情 |
| Tale of Sasuke Uchiha complete | 铜杯 | 完成宇智波佐助的剧情 |
| Tale of Minato Namikaze complete | 铜杯 | 完成波风水门的剧情 |
| Tale of Itachi Uchiha complete | 铜杯 | 完成宇智波鼬的剧情 |
| Tale of Madara Uchiha complete | 铜杯 | 完成宇智波斑的剧情 |
| Tale of Zabuza and Haku complete | 铜杯 | 完成再不斩和白的剧情 |
| Tale of Jiraiya complete | 铜杯 | 完成自来也的剧情 |
| Tale of Gaara complete | 铜杯 | 完成我爱罗的剧情 |
| Tale of Kakashi Hatake complete | 铜杯 | 完成旗木卡卡西的剧情 |
| Tale of Young Naruto complete | 铜杯 | 完成少年时期漩涡鸣人的剧情 |
| Tale of Killer Bee complete | 铜杯 | 完成奇拉比的剧情 |
| Substitution Jutsu Master | 铜杯 | 替身术的收集率达到80% |
| Ninja Info Card Collector | 铜杯 | 忍者卡片收集率达到50% |
| Card Collection Master | 金杯 | 忍者卡片收集率达到80% |
| Alias Master | 金杯 | 头衔收集率达到80% |
| Ninja Tool Master | 铜杯 | 忍具收集率达到80% |
| Image Master | 铜杯 | 图片收集率达到80% |
| Ultimate Jutsu Movie Master | 铜杯 | 忍者奥义收集率达到80% |
| Ultimate Ninja Gathering | 银杯 | 可以使用全部角色 |
| First S Rank! | 铜杯 | 在战斗中获得第一个S评价 |
| Gimme a hand! | 铜杯 | 可以使用全部援护角色 |
| Master Survivor! | 银杯 | 完成全部生存模式 |
| Five Kage Summit | 铜杯 | 可以使用五位忍者头领 |
| Past Hokages | 铜杯 | 可以使用前代头领级别的角色 |
| Younger Version | 铜杯 | 可以使用全部一代角色 |
| Shippuden | 铜杯 | 可以使用全部疾风传的角色 |
| Introductory Stage Survivor! | 铜杯 | 完成生存模式中的入门级任务 |
| Beginner Survuvor! | 铜杯 | 完成生存模式中的初级任务 |
| Intermediate Survivor! | 铜杯 | 完成生存模式中的中极任务 |
| Advanced Survivor! | 铜杯 | 完成生存模式中的上级任务 |
| 10 Down | 银杯 | 在究极生存模式击败10位对手 |
| Tournament Champ! | 银杯 | 完成全部锦标赛 |
| Team Seven Tournament Champ! | 铜杯 | 完成Team Seven锦标赛 |
| Leaf Genin Tournament Champ! | 铜杯 | 完成Leaf Genin锦标赛 |
| Boy's Life Tournament Champ! | 铜杯 | 完成Boy's Life锦标赛 |
| New Team Seven Tournament Champ! | 铜杯 | 完成New Team Seven锦标赛 |
| Leaf Chunin Tournament Champ! | 铜杯 | 完成Leaf Chunin锦标赛 |
| Ultimate Ninja Tournament Champ! | 铜杯 | 完成Ultimate Ninja锦标赛 |
| Leaf Higher-Up Tournament Champ! | 铜杯 | 完成Leaf Higher-Up锦标赛 |
| Shippuden Tournament Champ! | 铜杯 | 完成Shippuden锦标赛 |
| Peerless Ninja Tournament Champ! | 铜杯 | 完成Peerless Ninja锦标赛 |
| Akatsuki Tournament Champ! | 铜杯 | 完成Akatsuki锦标赛 |
| Five Kage Tournament Champ! | 铜杯 | 完成Five Kage锦标赛 |
| First Shopping! | 铜杯 | 第一次在商店内消费 |
| First Ninja Tool Edit! | 铜杯 | 第一次自定义忍具 |
| Wealthy Ninja | 银杯 | 在游戏中获得的金钱累计超过1000000 |
| Game Master! | 铜杯 | 游戏累计时间超过30小时 |
| Ninja Lover! | 金杯 | 使用过本作游戏中的全部角色 |



# 《烈火战车》奖杯列表

| 奖杯名称 | 奖杯类型 | 奖杯获得条件 |
|---|---|---|
| I'm Sweet Tooth | 白金 | 获得游戏中其它全部奖杯 |
| TMA | 金杯 | 在不死亡或不换车的情况下完成故事模式 |
| Point，Shoot，Kill | 金杯 | 在排名赛中使用每一种导弹杀害100人 |
| Any car will do | 金杯 | 在线排名赛使用每种交通工具杀害50人 |
| Tantric Twisted | 金杯 | 在耐久赛模式中亲自破坏50辆车 |
| Twisted Gold | 金杯 | 在Twisted难度下的全部战役中取得BOSS战金牌评价 |
| Racing？In a Twisted Metal game？！ | 银杯 | 在Race 2中穿过所有的们并赢得比赛 |
| Truly Twisted | 银杯 | 完成Twisted难度下的游戏 |
| Remote Nuke | 银杯 | 使用一个遥控炸弹炸死3名敌人 |
| Another Level | 银杯 | 在每张地图上都赢得10场排名赛 |
| Ala Mode | 银杯 | 每种游戏模式都游戏过并且赢得10场排名赛 |
| We buy gold！ | 铜杯 | 在任意难度下所有战役中取得金牌评价 |
| ……and I think you for playing Twisted Metal. | 铜杯 | 在任意难度下完成游戏 |
| Make up your mind | 铜杯 | 使用车库25次 |
| The One That Gat Away | 铜杯 | 在任意难度下完成“Sweet Tooyh story” |
| Watch Me Shine！ | 铜杯 | 在任意难度下完成“Doll Face story” |
| Grimm's Dark Trip Back | 铜杯 | 在任意难度下完成“Grimm story” |
| The most dangerous game | 铜杯 | 在狩猎模式中扮演被狩猎者存活超过4分钟 |
| Cookie Party | 铜杯 | 在一局比赛中用地雷杀死3个敌人 |
| Old School | 铜杯 | 游玩一次线下分屏模式 |
| Blah，Blan，Blan，Gimme the trophy | 铜杯 | 完成训练模式 |
| Twofer | 铜杯 | 用一发火箭炮干掉两个敌人 |
| 60 to 0 | 铜杯 | 只是用一发子弹干掉一个满血状态的敌人 |
| He's not heavy | 铜杯 | 控制Talon时举起队友 |
| So much anger…… | 铜杯 | 揭露Kane的秘密 |
| Because I care | 铜杯 | 不伤害路人的情况下完成一关 |
| Birth Control | 铜杯 | 击败Semi |
| Tradin’ Paint | 铜杯 | 在一场在线游戏中把5名敌人撞死 |
| Am I not merciful？ | 铜杯 | 在战役中干掉100名着火的敌人 |
| Fire in the sky | 铜杯 | 在一场线上排名赛中打下敌人发射的导弹 |
| That. Just. Happend. | 铜杯 | 在排名赛的DM或LMS模式以及非排名赛中杀死自己 |
| Calypso | 铜杯 | 在线上排名赛中取得第一名 |
| You think this game made itself？ | 铜杯 | 观看制作人名单 |
| I h8 poachers | 铜杯 | 以造成最大伤害以及最低伤亡的状态完成一场排名赛 |
| Medic！ | 铜杯 | 治疗一位队友 |
| Grace Under Fire | 铜杯 | 在困难难度下Grace Period计量表还剩5秒击败“Metro Square Electrlc Cage” |
| All sales are final | 铜杯 | 连续30天每天都赢得一场在线排名赛 |
| Right Place，Right Time | 铜杯 | 在线模式中在自己复活后的5秒内干掉一个敌人 |
| Up，Up and Away | 铜杯 | 发射一颗核弹 |
| In your Face | 铜杯 | 用核弹击中一座雕像 |








# 重力异想世界
## 无重力新体验

□文责／赤银
□美责／赤银

PS VITA **PSV**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 本刊译名：重力眩晕 | | | 2012年2月9日 |
| 角色扮演 | SCE | 5980日元 | 日、港版 |
| 卡带、下载 | 1人 | 1348MB | 15岁以上 |

## 基本操作

| 操作 | 说明 |
|---|---|
| 方向键上 | 切换主观视角 |
| 方向键下 | 视角归正 |
| 左摇杆 | 移动 |
| 右摇杆 | 调整视角 |
| L | 重力恢复 |
| R | 无重力漂浮/重力改变 |
| □ | 普通攻击/重力操纵时为重力踢击 |
| △ | 必杀技1 |
| 左摇杆上＋△ | 必杀技2 |
| 左摇杆下＋△ | 必杀技3 |
| ○ | 重力持物/重力投掷 |
| × | 跳跃 /重力操作纵时为高速下降 |
| □＋× | 回旋踢 |
| 划动触摸屏 | 回避 |
| 按住触摸屏两侧 | 重力滑行 |
| 陀螺仪 | 重力操纵时改变视角 |
| START | 暂停 |
| SELECT | 开启菜单 |

## 奖杯列表

| 奖杯 | 名称 | 说明 |
|---|---|---|
| 白金 | 重力的多謝！ | 获得全部奖杯。 |
| 铜 | さまよえる子猫 | 于老诺瓦醒来 |
| 铜 | 重力操作仮免許 | 完成全部操作教学 |
| 铜 | 忘却に抗って | EPISODE1完成 |
| 铜 | 女と男のいる路地裏 | EPISODE2完成 |
| 铜 | 甘い生活 | EPISODE3完成 |
| 铜 | ヘキサヴィルの亡霊 | EPISODE4完成 |
| 铜 | 待人を探して | EPISODE5完成 |
| 铜 | 盗まれた街 | EPISODE6完成 |
| 铜 | 彼女について彼が知らない二、三の事柄 | EPISODE7完成 |
| 铜 | 百一夜 | EPISODE8完成 |
| 铜 | 亡霊もまた死す | EPISODE9完成 |
| 铜 | 好奇心猫を殺す | EPISODE10完成 |
| 铜 | 硬い肌 | EPISODE11完成 |
| 铜 | 下側に気をつけろ | EPISODE12完成 |
| 铜 | 子供は判ってくれない | EPISODE13完成 |
| 铜 | ロスト・チルドレン | EPISODE14完成 |
| 铜 | 世界のすべての記憶 | EPISODE15完成 |
| 铜 | さよなら子供たち | EPISODE16完成 |
| 铜 | ヘキサヴィルの灯は遠く | EPISODE17完成 |
| 铜 | 7時から9時までのアドロ | EPISODE18完成 |
| 铜 | 反発 | EPISODE19完成 |
| 铜 | 無防備都市 | EPISODE20完成 |
| 金 | グラビティ・キトゥンに休息なし | EPISODE21完成 |
| 银 | Gravity級ネヴィハンター1st | 异次元世界 ～遗迹の道～ 希少种奈必击倒。 |
| 银 | Gravity級ネヴィハンター2nd | 异次元世界 ～炎狱の道～ 希少种奈必击倒。 |
| 银 | Gravity級ネヴィハンター3rd | 异次元世界 ～眩惑の道～ 希少种奈必击倒。 |
| 银 | 重力キックの鬼 | 无伤不着地连续10次重力踢击击中敌人。 |
| 银 | 重力スローの星 | 无伤无失误连续10次重力投掷击中敌人。 |
| 银 | 重力無双 | 使用必杀技一次击倒8个敌人。 |
| 铜 | 入門チャレンジャー | 完成任意一个挑战任务。 |
| 铜 | 常連チャレンジャー | 完成全部挑战任务。 |
| 铜 | 熟練チャレンジャー | 任意一个挑战任务获得金牌评价。 |
| 银 | 常勝チャレンジャー | 全部挑战任务获得银牌以上评价。 |
| 金 | チャレンジの女王 | 全部挑战任务获得金牌评价。 |
| 银 | アンダーグラウンドクイーン | 发现全部地下水道出口。 |
| 银 | さまよえる時空の旅人 | 与世界各地的全部谜之夫妇对话。 |
| 银 | ジェムリッチ | 收集紫水晶累计20000。 |
| 金 | ジェムセレブ | 收集紫水晶累计40000。 |
| 金 | 史上最強の猫 | 女主角评判达到「史上最强の猫」。 |

## 世界地图

GRAVITY DAZE



蓝紫色图标为地下水道入口。闪电图标为挑战任务。绿色座椅图标为家可以存档。红色箭头为主角当前所在位置。

## 稀少种奈必

GRAVITY DAZE

三个异次元世界中各存在的一只稀少种奈必，和普通的红色种不同呈绿色。与通常奈必相比耐久力、攻击力、黑球的连射力都得以强化，并且必杀技无效。想要战胜需要极为小心应对。虽然击破后可以获得大量紫水晶在中期比较美味，但是如果实在击破太艰难最好还是各项能力都强化满后再来挑战为好。

### 异次元世界1 ～遗迹之道～ 小型奈必

最普通的小型奈必加强型。

出现地点

遗迹之道 第三朵花所在广场旁边的巨大建筑物从最下层进入。

攻击方法

触手攻击：摆动触手攻击，攻击范围不大可以轻松回避。

黑球：放出大量黑球攻击。

攻略方法

首先躲避黑球后进行重力踢击，由于敌人耐久力较高有可能进入持久战。注意自己体力如果过低的话可以暂时撤退进行回复之后再来战，敌人体力是不会回复的。比较稳妥的方法还是地上战，注意回避敌人的触手攻击，可以利用敌人的硬直用普通攻击无限连击虐死。

### 异次元世界2 ～炎狱之道～ 巨人型奈必

拥有多个核心的巨人型奈必加强型。拥有强壮的巨大右腕。

出现地点

炎狱之道 第二朵花所在广场下方，沿观览车轨道进入洞口中。

攻击方法

黑雾：攻击全身周围。破坏核心后必定使用。可使用划动屏幕回避。

拳击：伸长右腕攻击。攻击范围极长，速度快。

攻略方法

由于洞穴中较为狭窄，触碰到墙壁会损血，需要小心行动。重力踢击后注意回避，如此反复即可击倒。如对自己血量不安可以撤退回复后再战。

### 异次元世界3 ～眩惑之道～ 飞龙型奈必

拥有蜈蚣般外形的巨大飞行奈必加强型。

出现地点

眩惑之道 第一朵花右侧人工卫星附近。

攻击方法

黑球：不停射出追尾性强的黑球。攻击力较高。

攻略方法

注意血量经常回复，以回避黑球后重力踢击为主。也可以使用重力投掷，攻击力不俗。

## 难点奖杯拿法

GRAVITY DAZE

**重力踢击之鬼：**

其实这个并不算难点，经常使用重力踢击进行攻击很容易即可获得。

**重力投掷之星：**

旧市街的挑战"重力投掷战斗"中小心不被敌人攻击到即可达成。或是在异次元世界3眩惑之道，高塔最后一个敌人时站在远处使用莲子攻击亦可。

**重力无双：**

旧市街的挑战中有一处一次出现7只敌人，连带之前的敌人用必杀技2全灭即可。或是找到一个拥有产生小型奈必能力的敌人，待其产生8个小奈必之后使用必杀技3重力黑洞等一举击破也可。

**史上最强之猫：**

街上人们的评价与剧情和挑战任务的开启完成度有关。通关后开启全部挑战即可获得。

## 挑战任务心得

GRAVITY DAZE

限时战斗、自由重力操纵竞速、重力滑行竞速等各种类型。能力初期状态想要取得银等级以上评价很难，推荐升满重力操纵时间、落下速度、重力滑行等之后再来挑战会容易很多，另外推荐将R键视角转换和陀螺仪灵敏度开到最大。各等级通过后的奖励水晶只有一次。各挑战任务的通过情况可以通过SELECT键打开菜单查看。

**重力操纵竞速类：**

首先熟悉各个目标点位置很重要。此外要灵活使用×键的高速落下以及重力滑行，适时解除重力操纵减少落地硬直也很重要。

**重力滑行竞速类：**

重力滑行时的转弯是难点，使用陀螺仪操作时需要一定时间练习适应。实在不行可以在中途解除滑行状态，调整好方向后再次直线滑行为好。善用离开一只手指时的刹车功能，充分注意不要飞出赛道。剩下的只有熟悉路线的问题了。

**空中船飞行竞速：**

多数人眼中难度最大的一项挑战，由于各个目标点位置不停处于移动状态，抓好提前量很关键。善用高速移动和重力踢击，如果时机准确的话各个目标的位置还是很轻松的。

**限时战斗类：**

升满重力操纵与重力踢击类能力后挑战为好，面对难缠的敌人可以适时使用必杀技，或是略过直接攻击下一个简单的敌人比较节约时间。另外要注意自己的体力，如果体力为零的话哪怕已经超过目标分数也会直接GAME OVER的。

**重力市民搬运：**

由于一次最多可以搬运五人，出现多数人组合时可以在中途将搬运的市民放下后再一齐搬运比较节约时间。尤其是后期出现的五个独立存在的市民，将其集中后搬运即可达到黄金评价。

**重力物品搬运：**

本挑战中并非考验玩家搬运的速度，而是对高分值物品所在的熟悉程度。其中蓄水塔有500~700点，空调室外机500点、雷达接收器300点、石块200点、大罐子200点、汽油桶100点、长椅100点、木箱50点。最佳的路线顺序如下：

1.飞向高空搬运三座大厦楼顶的蓄水塔后投掷。

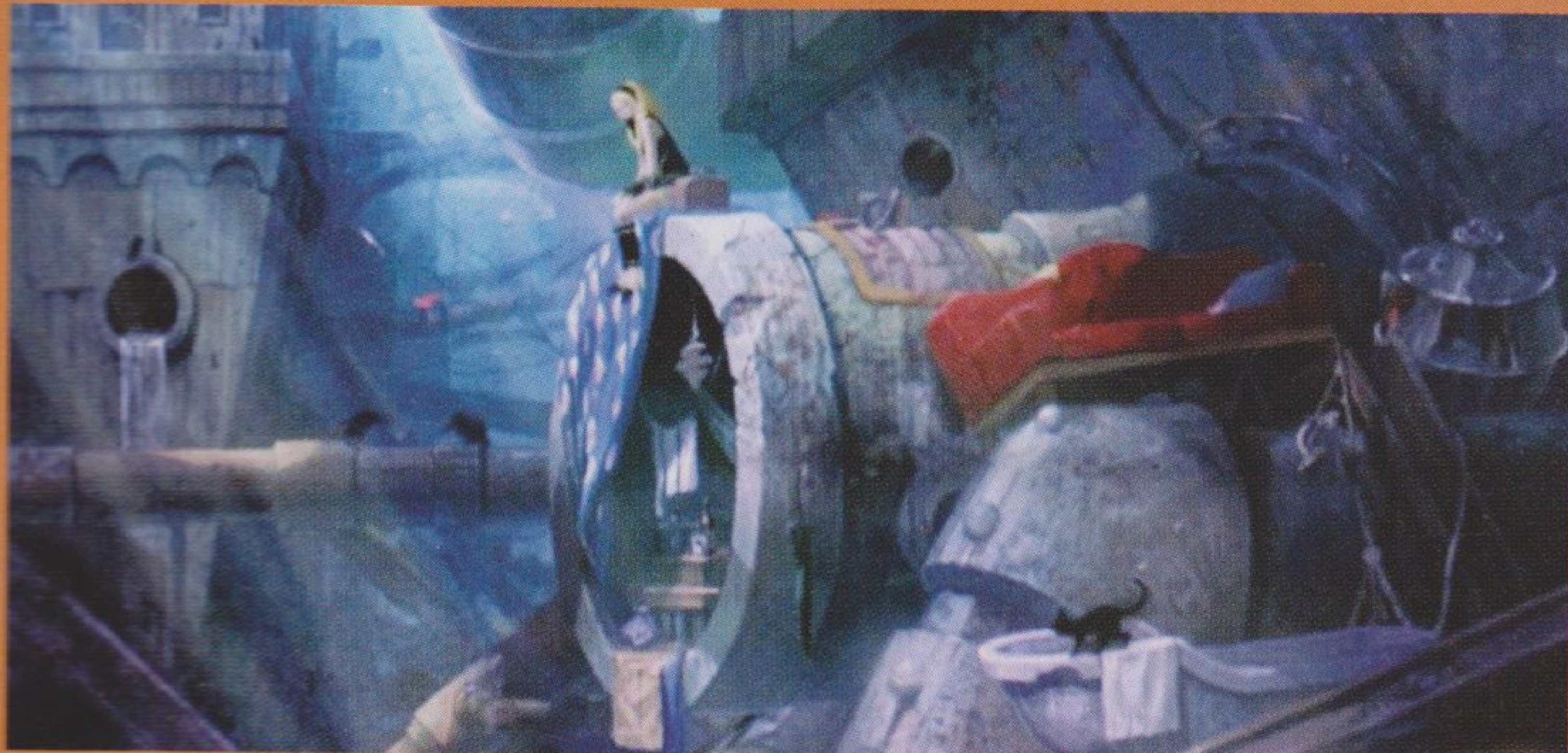
2.在初始位置斜前方坡道上降落，搬运3块石头。

3.回到坡道搬运之前石头旁的两个雷达天线。

4.回到坡道搬运深处的蓄水塔。

5.来到坡道蓄水塔所在的下方位置，搬运空调室外机与其周围杂物。

以上重点物品搬运结束后基本已有4000多点数，之后将起点位置的大罐子、铁桶等收集一番即可达到6000以上金评价。



GRAVITY DAZE

# 各章节标题来历




纪念1991年国际特赦组织法国分部成立30周年，由来自全世界各国的30位导演制作的电影集《反对遗忘 为了生命的30封信》。




1962年的法国电影《Vivre sa vie: film en douze tableaux》，日译名是《女と男のいる舗道》。另注，中文译名是《随心所欲》。




来自1960年的意大利电影《甜蜜生活》。




来自1887年王尔德的小说《The Canterville Ghost》，曾经被多次电影化。其日译名是《カンタヴィルの亡霊》。




来自1996年的法国电影《失踪的猫》，原意是寻找小猫。




美国SF小说家杰克芬尼1955年的小说《The Body Snatchers》，曾被多次电影化。日译名《被盗的城市》。




1966年法意合作的电影《他所知道有关她的二三事》。游戏中的题目变成了“他所不知道”。




1994年为纪念电影发明100周年英法合作的电影《一百零一夜》，同时也影射了童话《一千零一夜》。



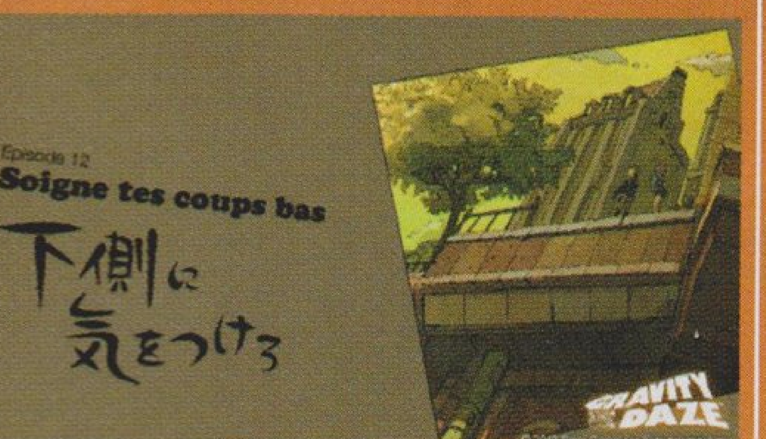

1943年美国电影《Hangmen also die》，译名《刽子手也会死》。游戏中自然是“亡灵也会死”的意思。




本身是一句英国谚语，不过2006年有一部中国恐怖电影叫作《好奇害死猫》，主演胡军、刘嘉玲。




1964年法国电影《柔软肌肤》，游戏里则变成了“坚硬的”。




1987年法国电影《小心右边》，游戏里则变成了《小心下边》。其实还有一部短篇电影叫作《小心左边》。



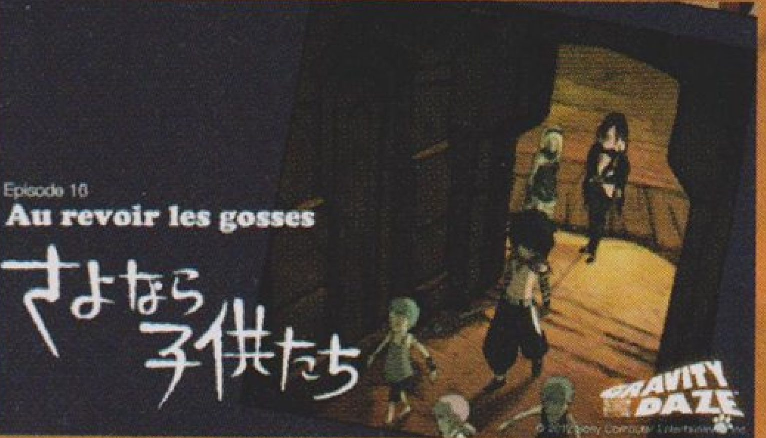

1959年法国电影《Les Quatre Cents Coups》，直译意思是“400次的殴打”，日译名《大人们不懂》。游戏中则变成了《孩子们不懂》。




1995年法国电影《La Cité des enfants perdus》，英文名是《The City of Lost Children》。残念的中文名则是《童梦失魂夜》。




法国电影《广岛之恋》的导演亚伦雷奈1956年的短篇作品《全世界的记忆》。




1987年法德合作电影《再见，孩子们》，注意日语这里的“再见”有“永别”的意思。



1976年法国电影《Mr. Klein》，日译名《巴黎的灯火遥远》，游戏中这里的巴黎则换成了游戏中的地名“黑奇萨威”。




1962年的法意合作电影《5点到7点的克莱奥》，描述了克莱奥怀疑自己得了癌症的两小时。游戏中的题目则是《7点到9点的阿德罗》。




1965年英国电影《Repulsion》。




1945年意大利电影《Roma città aperta》，“被迫打开的都市罗马”的意思。中文名《不设防城市》。




1984年法国动画电影《Pas de repos pour Billy Brakko》，中文名《比利布兰克没有休息》。



## 全时空旅人位置图



本篇中未能解开的伏笔之一，作为隐藏收集要素的时空旅人谜之夫妇。由于一场重力试验中的事故，身为科学家的辛格拉和妻子娜拉坠入时空的夹缝之中，成了无法被他人认知的幽灵一般的存在。唯一能被凯特观测到的二人透露了各种不为人知的细节。原来事故的原因竟是娜拉不满丈夫辛格拉醉心研究不顾自己，故意破坏试验造成的。而辛格拉的研究则是为了防止世界缓慢沉入重力岚之中。结果被时空永隔的二人虽然互相得知平安最后也未能相遇，而辛格拉研究的真意也仍旧石沉大海。相信下一作会为我们解开这一谜团吧。



旧市街老诺瓦其之一，地图中央最南端的下层区域。



旧市街老诺瓦其之二，地图中央靠右下层的公园。游戏刚开始的地方，从断桥处落下的正下方。



欢乐街普蕾吉奴其之一，右侧学园区地下水道口下方，最下层的铁架上。



欢乐街普蕾吉奴其之二，左侧区域地下水道口右下附近。



工业地区其之一，车站的屋顶上。



工业地区其之二，地图左下的飞行船港口。



闹市区其之一，从中央的地下水道出口右上桥落下的地方。最下层的骨架上。



闹市区其之二，点亮大屏幕任务所在的大厦楼顶。



最下端城市其之一，地图北方黄花下方的花瓣上。



最下端城市其之二，家与黄色花中间树的最高层花瓣上。



异次元世界1遗迹之道其之一，中央塔的塔顶。

异次元世界1遗迹之道其之二，Boss前花的最下方。



异次元世界2炎狱之道其之一，第一朵花的正上方。

异次元世界2炎狱之道其之二，第三朵花所在地点下方石块上。



异次元世界3眩惑之道其之一，第一朵花向左深处的蘑菇上。

异次元世界3眩惑之道其之二，第三朵花所在土星环下方莲花上。




# 極限脱出ADV 善人シボウデス™

□文责／赤银
□美责／赤银



| 平台 | 本刊译名：极限脱出ADV善人死亡 | | | 2012年2月16日 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| N3DS | 冒险解谜 | CHUNSOFT | 价格未定 | 日版 |
| PSV | 卡带、下载 | 1人 | 1256MB | 15岁以上 |

## ZENDESU STORY

2028年12月25日圣诞节当日凌晨2点，刚刚完成论文将其发送给导师的苦逼大学生西格玛独自一个人走在从研究室回家的路上。如此具有特别意义的日子他依然如此苦逼地没有参加任何集体活动独自度过，无外乎是由于信佛教的导师对基督教的节日没有任何概念把论文提交截止日期定在了圣诞节当天的上午10点。而且刚刚被女朋友抛弃的他也没有任何理由去参加圣诞前夜的晚会是了。就在他刚刚钻进自己的二手车里准备发动引擎回家好好睡一觉的时候，突然从自己脚边喷出了白色的气体催眠瓦斯，就在他失去意识的前一刻，透过后视镜西格玛看到了一个面带防毒面具的黑衣人就站在车后注视着他。

意识从朦胧中醒来，西格玛发现自己躺在一个诡异的电梯空间内。身边一位同样诡异的白发少女同样被困在电梯里，而唯一的不同，是她似乎知道西格玛的事情。就在西格玛责问她为何知道自己的名字和二人所处的现状之时，电梯内的液晶屏幕上忽然出现了一个穿着滑稽出位的兔子形象，自称【Zero3世】的兔子用它那烦人的声调说道：

“**我想和你们玩个游戏。**”

未等二人反应过来，留下电梯即将坠落的宣告后兔子的影像便消失了。

经过一番努力之后二人终于从电梯中脱出，却发现来到了一个广阔仓库似的空间。在那里有着和西格玛他们同样境遇的7人男女老少，被突然绑架拘禁在这个密闭空间的9个人在兔子的解说下得知他们被名为Zero的人所囚禁将要在这里展开一场名为“Nonary Game”的9人游戏。9人被分为2人一组的三组和1人一组的三组共6组，通过腕轮上的不同颜色决定2人与1人两组3人之间的对战组合，在之前众人被困的电梯＝AB房间内选择“协力”或是“背叛”对方，两组同时选择“协力”的时候各+2点；“协力”和“背叛”各一的情况下，选择“协力”一方-2点，选择“背叛”一方+3点；同为“背叛”时则两方分数不变。每人初始分数为3点，当有人分数积累到9点的时候便可以打开仓库的“9之门”逃离这里。然而拒绝参加游戏的人、违反规则的人、没有达到9而离开9之门的人会被惩罚，腕轮中内含的两种毒药会依次注入体内最终窒息而死。

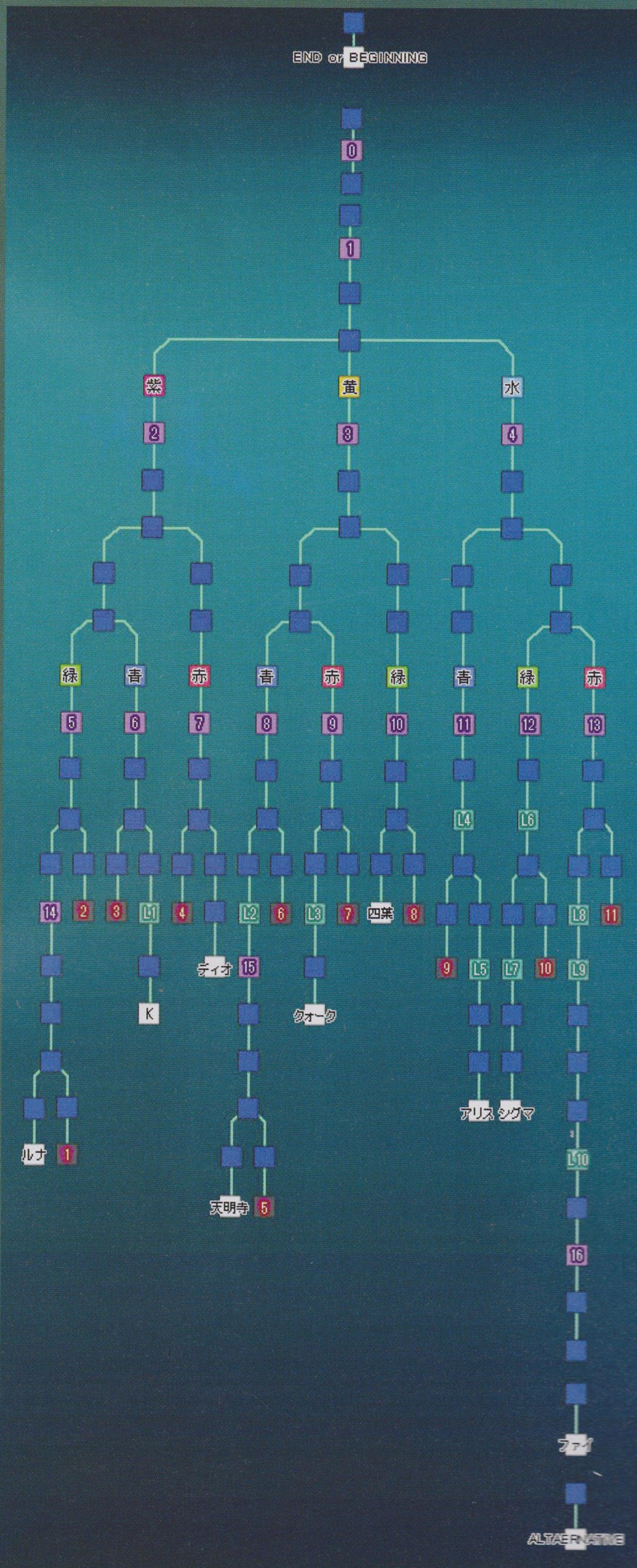
就这样，围绕着信任和怀疑、协力和背叛的9人游戏就此开始。从Zero兔子口中得知事件的真犯人——Zero就在9人之间，并且在仓库发现谜之妇人尸体的众人开始变得疑心暗鬼，然而共同解开谜团途中培养出的信任，将令这场游戏向着怎样的方向展开呢？请看移步参照观看本期赤银红魔馆中的剧透解析。

## ZENDESU PSV版奖杯列表

| 奖杯 | 名称 | 内容 |
| --- | --- | --- |
| 白金 | 善人シボウデス | 获得全部奖杯 |
| 铜 | 脱出初心者 | 完成脱出部分第1关「エレベータ」 |
| 铜 | 脱出中級者 | 完成脱出部分8个关卡 |
| 银 | 脱出上級者 | 完成脱出部分全16个关卡 |
| 铜 | 脱出の才能 | 脱出部分任意一关以HARD难度下完成 |
| 金 | 脱出の天才 | 脱出部分全部关卡以HARD难度下完成 |
| 铜 | 見つけてしまいましたね？ | 第一次入手SECRET |
| 金 | あなたは知りすぎてしまった | 入手全部SECRET |
| 铜 | 抜群の記憶力 | 入手任意FILE |
| 金 | 収集癖 | 入手全部FILE |
| 铜 | ファイとKを救うには！？ | 解除剧情锁定NO.01 |
| 铜 | 他殺ではない証拠とは！？ | 解除剧情锁定NO.02 |
| 铜 | 死亡まであと5分！？ | 解除剧情锁定NO.03 |
| 铜 | 抗ウイルス薬が足りない！？ | 解除剧情锁定NO.04 |
| 铜 | 長い桁数の数字とは！？ | 解除剧情锁定NO.05 |
| 铜 | アリスはどこに！？ | 解除剧情锁定NO.06 |
| 铜 | 爆弾を仕掛けたのは誰だ！？（A） | 解除剧情锁定NO.07 |
| 铜 | ファイを引き止めるには！？ | 解除剧情锁定NO.08 |
| 铜 | 爆弾を仕掛けたのは誰だ！？（B） | 解除剧情锁定NO.09 |
| 铜 | 爆弾【00】はどこに！？ | 解除剧情锁定No.10 |
| 铜 | ひとつ目の結末 | 达成任意一个结局 |
| 银 | LUNA;END | 达成LUNA;END |
| 银 | K;END | 达成K;END |
| 银 | DIO;END | 达成DIO;END |
| 银 | TENMYOUJI;END | 达成TENMYOUJI;END |
| 银 | QUARK;END | 达成QUARK;END |
| 银 | YOTSUBA;END | 达成YOTSUBA;END |
| 银 | ALICE;END | 达成ALICE;END |
| 银 | SIGMA;END | 达成SIGMA;END |
| 银 | PHI;END | 达成PHI;END |
| 金 | END or BEGINNING | 达成END or BEGINNING |
| 金 | ALTERNATIVE;END | 达成ALTERNATIVE;END |

# ZENDESU FLOW流程图解

图注：紫色数字方框为脱出游戏，赤黄绿青蓝紫色方框为三选一的CD门，绿色方框为剧情锁（解除前为黑色），白色方框为各角色结局，黑色红数字框为GAME OVER的BAD END。




## 脱出游戏部分

游戏根据路线不同共有16个脱出游戏可以挑战，具体解答提示请见后文。

| No. | 名称 |
|---|---|
| 0 | ABルーム：過去 |
| 1 | エレベーター |
| 2 | ラウンジ |
| 3 | 医務室 |
| 4 | キャビン |
| 5 | ゴーレムルーム |
| 6 | 娯楽室 |
| 7 | 食料庫 |
| 8 | 減圧室 |
| 9 | バイオラボ |
| 10 | 治療室 |
| 11 | ビオトープ |
| 12 | 資料室 |
| 13 | 対消滅機関制御室 |
| 14 | モニタールーム |
| 15 | 所長室 |
| 16 | Qの部屋 |

## 剧情锁

游戏进行到一定程度后会出现无法通过的剧情锁。需要进行其他路线的故事获得提示后方可解锁。

| No. | 名称 | 解除方法 |
|---|---|---|
| L1 | ファイとKを救うには！？【ロックNo.01】 | 四叶路线得知某药作用 |
| L2 | 他殺ではない証拠とは！？【ロックNo.02】 | 通过剧情锁L3所在路线 |
| L3 | 死亡まであと5分！？【ロックNo.03】 | 达成SIGMA;END |
| L4 | 抗ウイルス薬が足りない！？【ロックNo.04】 | 通过剧情锁L3所在路线 |
| L5 | 長い桁数の数字とは！？【ロックNo.05】 | 达成DIO;END |
| L6 | アリスはどこに！？【ロックNo.06】 | 达成ALICE自杀Bad ED |
| L7 | 爆弾を仕掛けたのは誰だ！？【ロックNo.07】 | 达成ALICE;END |
| L8 | ファイを引き止めるには！？【ロックNo.08】 | 达成PHI;BAD END |
| L9 | 爆弾を仕掛けたのは誰だ！？【ロックNo.09】 | 达成ALICE;END |
| L10 | 爆弾【00】はどこに！？【ロックNo.10】 | 达成LUNA;END |

## 剧情路线

游戏根据结局不同大致可以分为9条路线。每条路线中受到剧情锁以及其他路线得到的密码限制，对通关顺序有一定影响。推荐顺序如下：

1.DIO迪欧路线与YOTSUBA四叶路线，不受其他路线以及剧情锁等任何要素影响，可以第一时间通过。

2.完成四叶路线后解锁K路线剧情锁L1，可以通过K路线。

3.进行QUARK夸克至剧情锁L3，可解除TENMYOUJI天明寺路线剧情锁L2与ALICE埃利斯路线的剧情锁L4。可以通过天明寺路线。

4.完成迪欧路线解除ALICE路线剧情锁L5，可以通过ALICE路线。

5.完成ALICE路线解除SIGMA西格玛路线剧情锁L7，可以通过SIGMA路线。

6.通过SIGMA路线解除剧情锁L3，可以通过QUARK夸克路线。

7.通过K路线与SIGMA路线，得知双头狮子ID密码，可以通过LUNA路线。

8.通过天明寺、埃利斯、西格玛路线得知爆弹01、02、03解除密码，通过LUNA路线得知爆弹00的位置解除剧情锁L10，通过DIO路线得知爆弹00的解除密码，通过QUARK路线得知老妇人ID密码，可以通过PFI菲路线。

9通过PFI菲路线后，开启END or BEGINNING，通过END or BEGINNIGN之后开启ALTERNATIVE。

## BAD END

| No. | 名称 |
|---|---|
| 1 | LUNA;GAME OVER2 |
| 2 | LUNA;GAME OVER1 |
| 3 | K;GAME OVER |
| 4 | DIO;GAME OVER |
| 5 | TENMYOUJI;GAME OVER2 |
| 6 | TENMYOUJI;GAME OVER1 |
| 7 | QUARK;GAME OVER |
| 8 | YOTSUBA;GAME OVER |
| 9 | ALICE;GAME OVER |
| 10 | SIGMA;GAME OVER |
| 11 | PHI;GAME OVER |

## エレベーター

最初的场景，被封锁的电梯间。

首先阅读墙上的灭火器使用指南，从灭火器上拔下钥匙打开指南下面的红箱子，发现四个更换用插头。

调查两侧扶手获得四个扳子柄，与四个插头组合，注意颜色与形状的组合与电梯操作板下方的四个固定螺丝相同。

用组装好的扳子拧开四个螺丝发现迷你游戏箱子。将绿色块移动到从右下角缺口，获得绿色记忆卡。

调查墙上的海报，按照老人与婴儿的数量按下两侧扶手处相应的数字键。这时电梯操作板可以使用。按下兔子名字中的两个数字，分别获得红色记忆卡和蓝记忆卡。

将三色记忆卡插入电梯门正面的机器中，红蓝卡分别获得两组金库密码。蓝色背景的密码可以获得隐藏的秘密文件，绿色背景的密码则是脱出用密码。

在金库输入两组密码，获得钥匙。

打开电梯门旁边兔子标志处的钥匙孔，按下按钮后脱出。




## ラウンジ

选择进入紫色门后来到的场景，休息室。

找到四处散落的四片半半球和桌上的圆盘拼成地球仪放在桌上。

在沙发上发现《天文杂志》，吧台上找到杯子里的两个针，将墙上的太阳表调至杂志封面上的时间，点亮太阳光出现月食。

在金库下方的柜子里找到调酒师的笔记：

父亲：妻子喜欢红色，我喜欢白色，儿子喜欢海的酒。

母亲：儿子喜欢蓝色，丈夫喜欢岛的酒，我喜欢行星的酒。

儿子：妈妈喜欢月的酒，爸爸喜欢绿色。

根据夫妇儿子三人的话语中排除一人说谎得知三人点的酒。使用吧台的调酒器合成鸡尾酒，按照儿子BLUE OCEAN、父亲WHITE ISLAND、母亲RED PLANET的顺序放置获得隐藏文件的密码。

假设说谎者是吧台的调酒师才对，于是儿子的证言是正确的，按照表上的GREEN SUN＝父亲、地球仪上BLUE PLANET＝儿子、墙上的RED MOON＝母亲放置在吧台指定的位置获得脱出密码。




## 医務室

选择进入黄色门后来到的场景，医务室。

使用操作台上找到的手术刀将床上的四角布块割下。

药品柜子下方柜门中找到记忆卡和笔记，记忆卡插入屏幕得知笔记上的A=瓶子里的白色粉末，B=水。使用药柜中的白色瓶在盆中倒出粉末，水龙头接水后倒入盆中，把脏四角布放入获得干净的布块。

组合桌上和床上找到的钥匙零件，配合操作台下方的钥匙打开药柜旁的方形谜题，将三个颜色块移动到相应位置。获得完全的图案表。

数出药柜密码抽屉相应颜色药品图案的数量，按下后抽屉打开获得记录有三个颜色图案对应的数字顺序的色纸。

将四角布块与图案表重合，数出五个图案所在的药品数量，按下后获得另一块布块。

将两块布块分别放在ADAM扫描仪所在的床上。按照各自记录的顺序扫描获得两组脱出和隐藏文件的密码。

两个布块代表的文字分别是CURED和FOUND。




## キャビン

选择进入水色门后来到的场景，客舱。与体验版的内容相同。

使用客舱02、04获得的零件组合成钥匙打开03客舱门上的手铐。

03客舱中桌面上的美工刀和密码柜中的铝箔纸组合获得四张图案。

将纹样1放在客舱02的透明桌子抽屉中浮现文字，将其输入密码柜后获得一盘磁带。（密码柜输入时需要加减法）

将纹样2放在客舱04的透明桌子抽屉中浮现文字，将其输入密码柜后获得一枚硬币。使用硬币刮开墙上海报的特定部位（客舱床上人形破洞处的提示）获得与图形对应的四个数字。

客舱02获得的磁带放入客舱03的电话机中。来到客舱01电话处分别按下客室2、4的快捷拨号获得客舱03的号码2592，得知在左上镜中两次反射得到的数字，输入电话后磁带盒打开获得钥匙可打开01密码柜密码输入器。将纹样图案放在客舱01的透明桌子抽屉中浮现四个图形，和之前发现的图形对应四个数字顺序（注意图形的方向），输入电话后左上获得隐藏文件密码，在密码柜输入后再输入之前的图形密码获得脱出钥匙。



## ゴーレムルーム

ZENDESU

LUNA路线第二次进入绿色门后的场景，机器人GAULEM整备间。

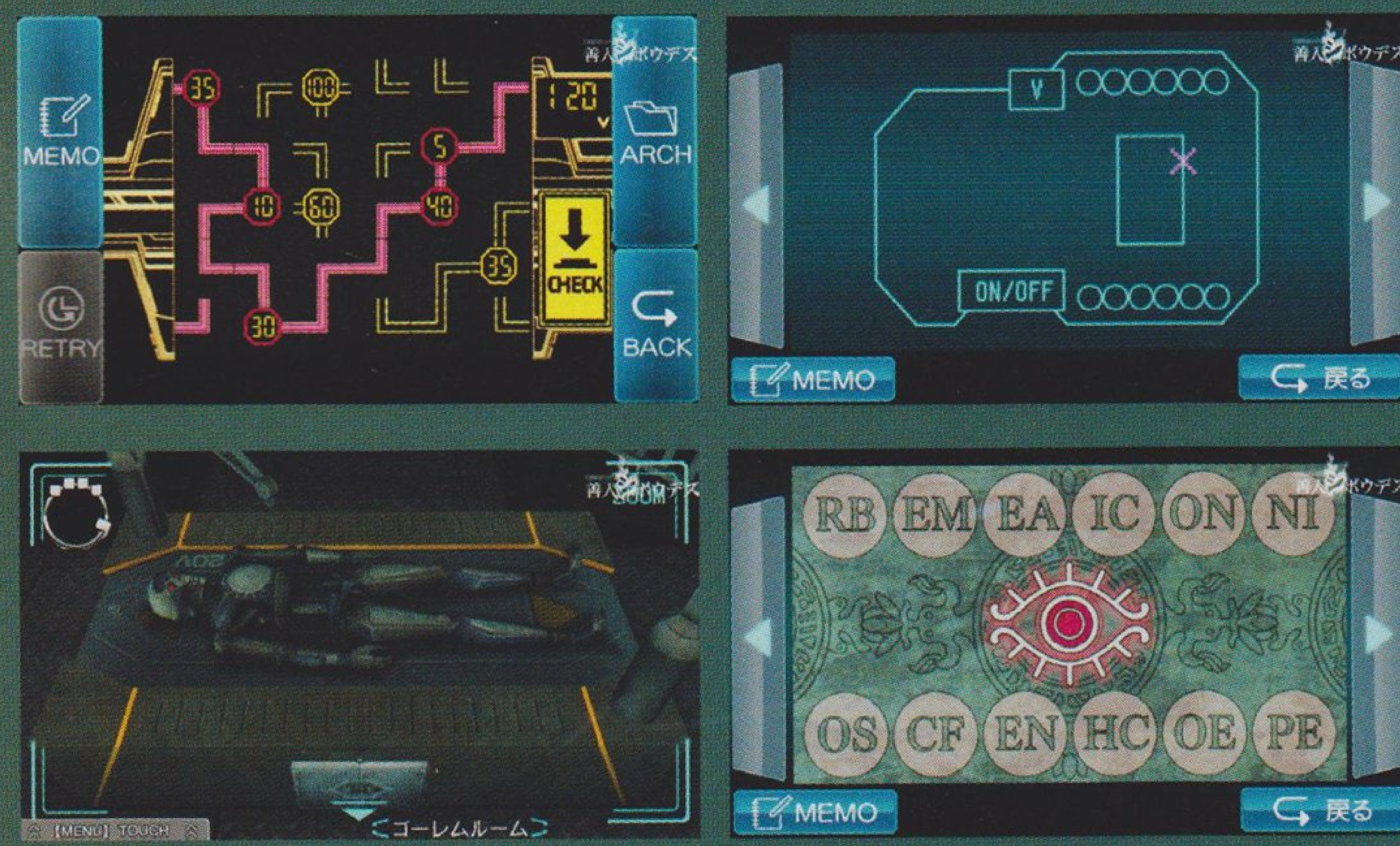
三个储物箱获得碎片、名牌和周波表。对应名牌后面数字和周波表，将机器人旁边的电台插上电脑旁的数据线后两小两大调至对应周波数获得位置图。

生锈的工具箱钥匙在机器人旁边的机油处润滑后打开，获得洗涤剂、螺丝刀和银色钥匙，使用银色钥匙打开电脑下方的抽屉。机器人旁边、储物柜、架子上获得的三块碎片拼成六角星，插入抽屉中打开第二层抽屉获得转盘。

在入口附近六角星几关处使用转盘，两侧出现机器人，调查机器人获得红色电池和短裤。短裤与洗涤剂组合擦干机器人旁边机油得知电压数，在刚出现的屏幕上操作配电器后按下操作台开关启动机器人。根据机器人眼睛的发光情况配合位置图对应墙上带有文字和眼睛的海报获得一组12位密码，而没有发光的眼睛则是另一组12位密码。

使用螺丝刀打开电脑下方第三抽屉中获得的平板电脑后盖，装上架子上的蓝电池和机器人手中的红电池，分别输入两组密码获得秘密文件和脱出钥匙。

两组密码分别是BEACON OF HOPE和RE MINI SCENCE。




## 娱楽室

ZENDESU

K路线第二次进入蓝色门后的场景，娱乐室。

将舞台上甲胄的枪与双刃斧位置互换，按下舞台前的按钮甲胄动作将盾牌上的玻璃击碎，获得六角扳子，与甲胄手中的台球杆组合获得圆头钥匙。

在电动兔子处获得加长电线，圆头钥匙打开蓝箱获得游戏币。

使用游戏币后兔子启动获得K乘坐兔子的照片。

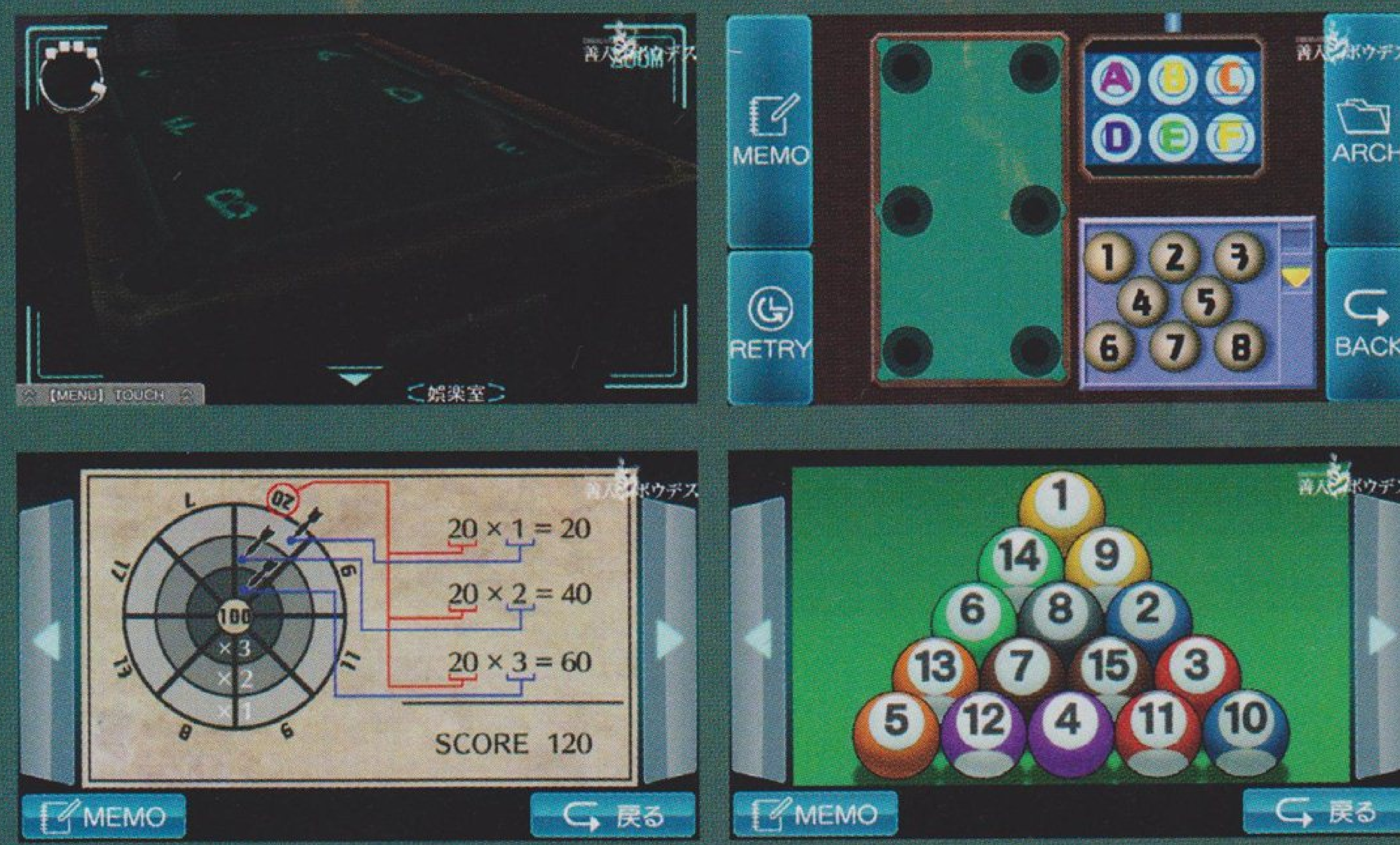
点唱机处使用加长电线，放入游戏币后分两次输入照片背后的文字Z9、D1获得两张金色唱片，将金色唱片放在旁边橱窗里获得飞镖盒子。

将冰箱处获得的布片放在台球桌上，喷洒鲁米诺试剂后关灯观察到台球桌上文字，将冰箱上的台球按照提示ABCEDF的顺序，对应墙上海报中的台球和提示的颜色纹理得知球的号码放入对应的球洞中。获得飞镖的针。

组合飞镖和飞镖的针，按照墙上的飞镖规则，以及飞镖盒子上标注的红蓝绿的分数大小顺序投掷，获得总点数为91则可获得密码。

红<蓝<绿为脱出用密码，20绿、11蓝、6红。

红>蓝>绿为秘密文件密码，17红、11蓝、8绿。




## 食料庫

ZENDESU

迪欧路线第二次进入红色门后来到的场景，食料库。

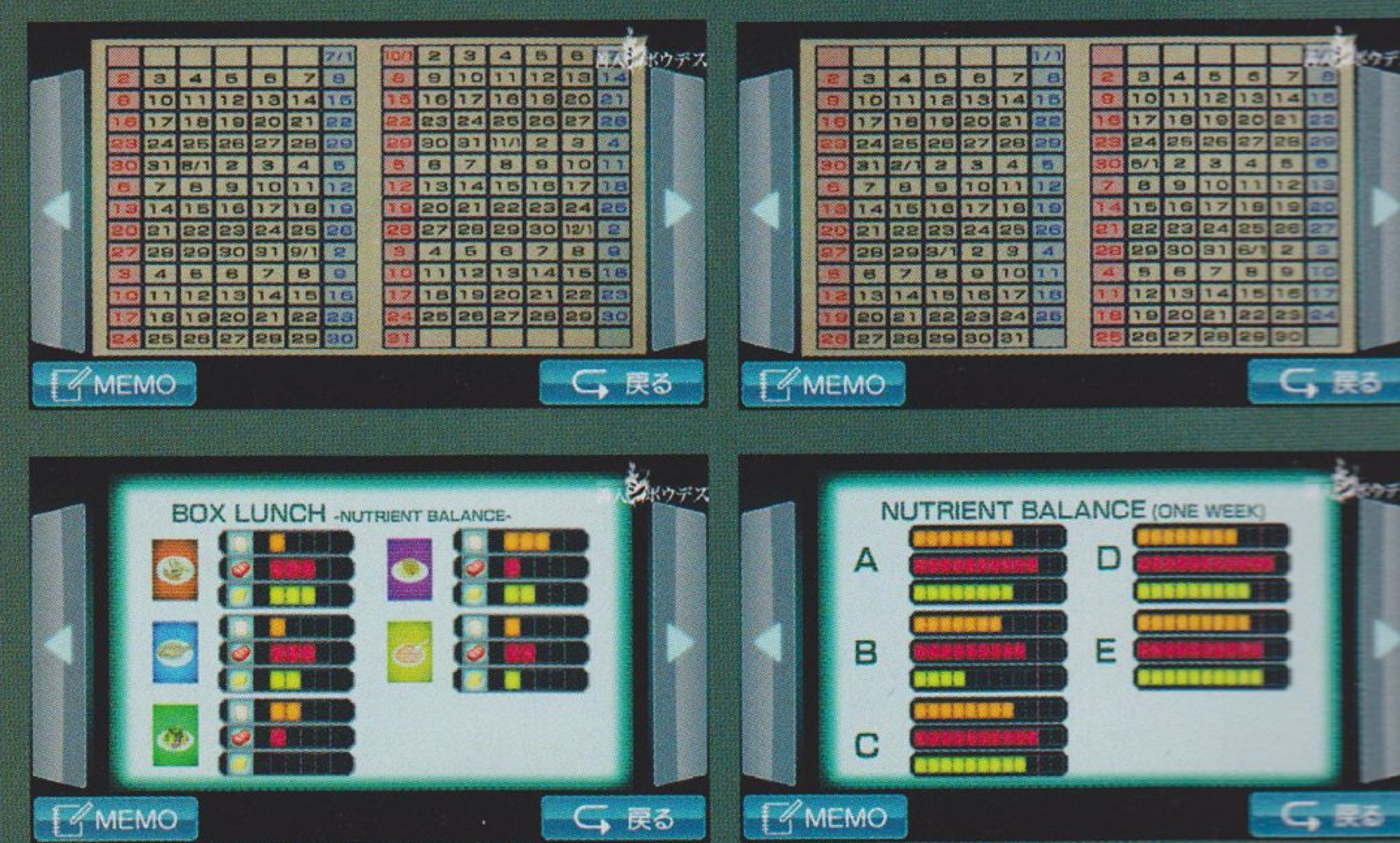
首先在金库旁边的机器抽屉中获得金属部品和金库边上的按钮零件组合成按钮，安装在制冰机上后按下解除锁定。

移动制冰机上层的冰块使含有ID卡的一块落下，顺序是右下左下右下左右下左下。将其放入抽屉中加热获得ID卡。

根据机器下部的五个日期，对应墙上日历的位置在操作屏上按下位置所处的食料库编号获得五个食料盒子放入机器里。1/13=123E3、3/27=123B14、5/7=456A7、7/30=789A6、11/11=101112G6。输入日历背后男人（男主角）被绑架的日期代表的格子位置101112B13获得秘密文件的密码。

金库旁边的空烧杯与pH检查药配合测出给水装着各个按键代表的pH值，按照机器下方获得的水箱标注的pH度盛满水放回机器里。

插入ID卡启动机器，按照营养管理表和膳食平衡表安排五人的一周食谱。成功后获得脱出密码。




## 减压室

ZENDESU

天明寺路线第二次选择进入蓝色门后来到的场景，减压室。

首先乘电梯回到上层，记住座椅的花纹并拿到减压室外侧开放方法，穿好储物柜里面的防护服后来到下层。按照开放方法指定的搭配完成连线后来到减压室，记住座椅的数字获得平板电脑和操作台上的钥匙。

调查被封死的门后四叶离开，减压开始，二人被困减压室。

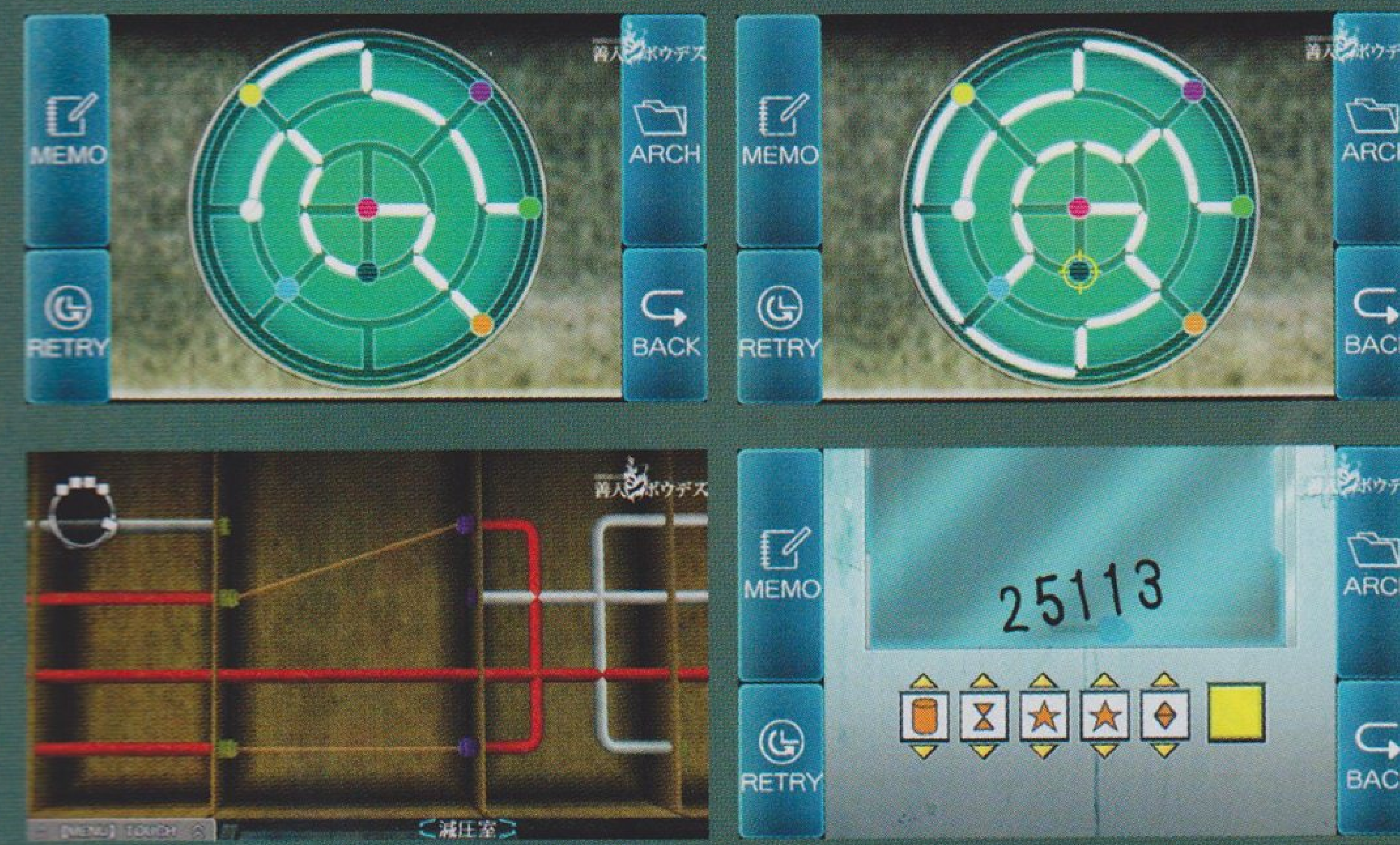
多次调查巨大化的兔子玩偶破裂后获得小兔玩偶。调查墙面后将四个激光传输零件安装后加压，指点四叶获得仪表下面的内侧开放方法，完成连线后离开减压室。

电梯操作盘下方的密码箱，根据上下层座椅的图案调整对应25113密码，获得小钥匙。打开下层的两个上锁储物柜，获得小防护服和彩色图样纸。

组合小防护服和兔子玩偶，放在上层的机器上，连接平板电脑和数据线。根据彩色图样纸上的颜色和调查玩偶各个部分的颜色可以组成液晶数字。

下层获得的图纸上记载的是脱出用密码：623。

机器旁边记载的是秘密文件的密码：117。



## バイオラボ

ZENDESU

夸克路线第二次选择进入红色门的场景，生化实验室。

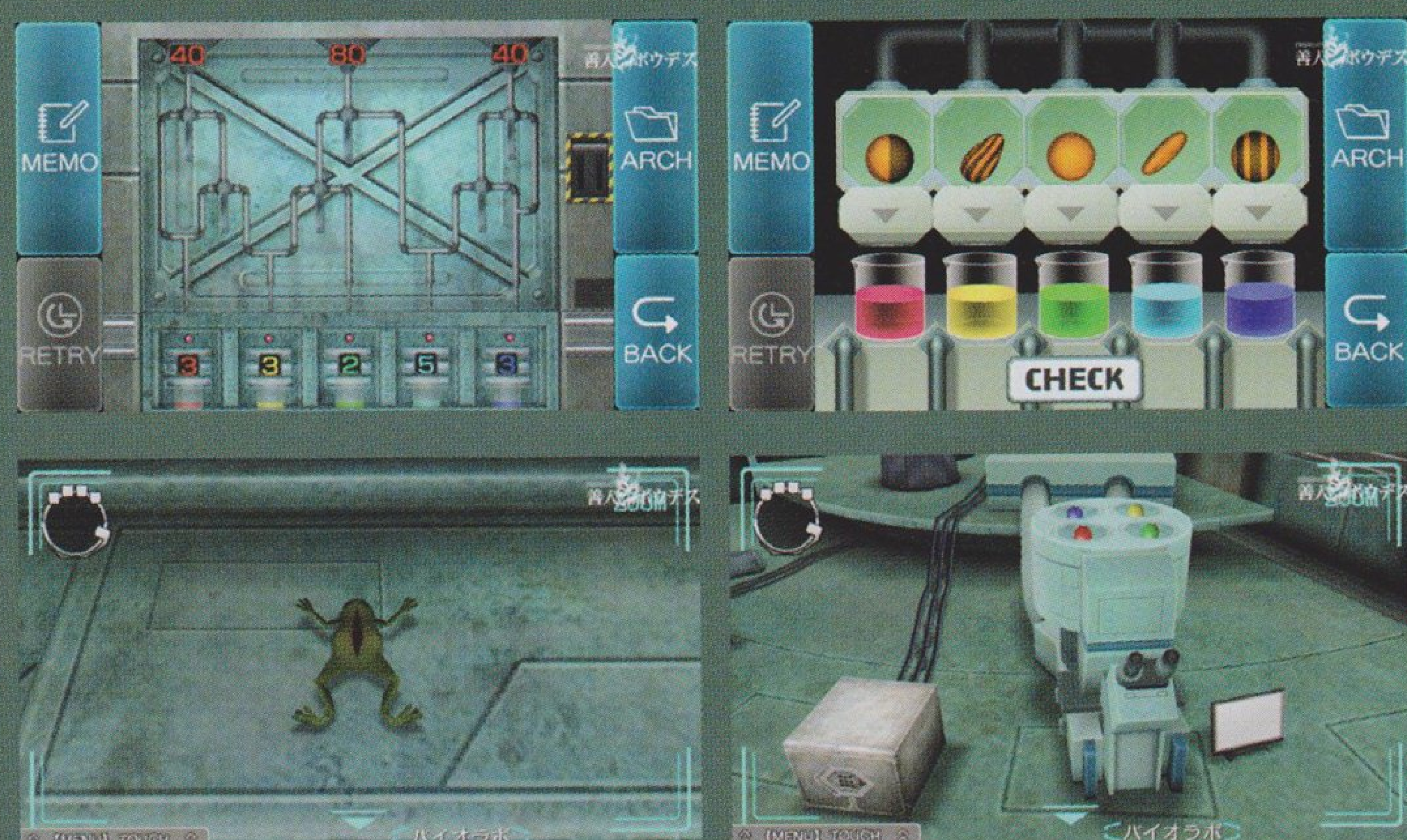
托盘上取得手术刀，从架子上得到青蛙标本在废液处理处倒掉乙醇液体后解剖获得蓝色球形胶囊，从下方获得废液罐。

架子上获得植物的根，放入搅拌机，按照桌面上资料的顺序加入架子上的食盐水，废液罐里的乙醇，使用空的球形胶囊吸引获得绿色球形胶囊。

植物培养液处，全部需要10倍的水稀释，将全部把手扳向下后拉动开关即可。根据植物培养液资料1、2内容，将获得的五种种子按顺序放如培养液中。正确顺序是红色=颜色两半的球形种子，黄色=细长条形纹样种子，绿色=无花样球形种子，水色=细长无花样种子，蓝色=条纹状球形种子。全部正确可以在右侧获得红色球形胶囊。

将三个胶囊设置在显微镜处，移动基因列使全部A与T、C与G配对，可以获得脱出密码。

将全部种子放入搅拌机，按照之前的顺序加入盐水和乙醇，用空球形胶囊吸引获得黄色球形胶囊。设置在显微镜处获得秘密文件密码。




## 治療室

ZENDESU

四叶路线第二次进入绿色门的场景，治疗室。

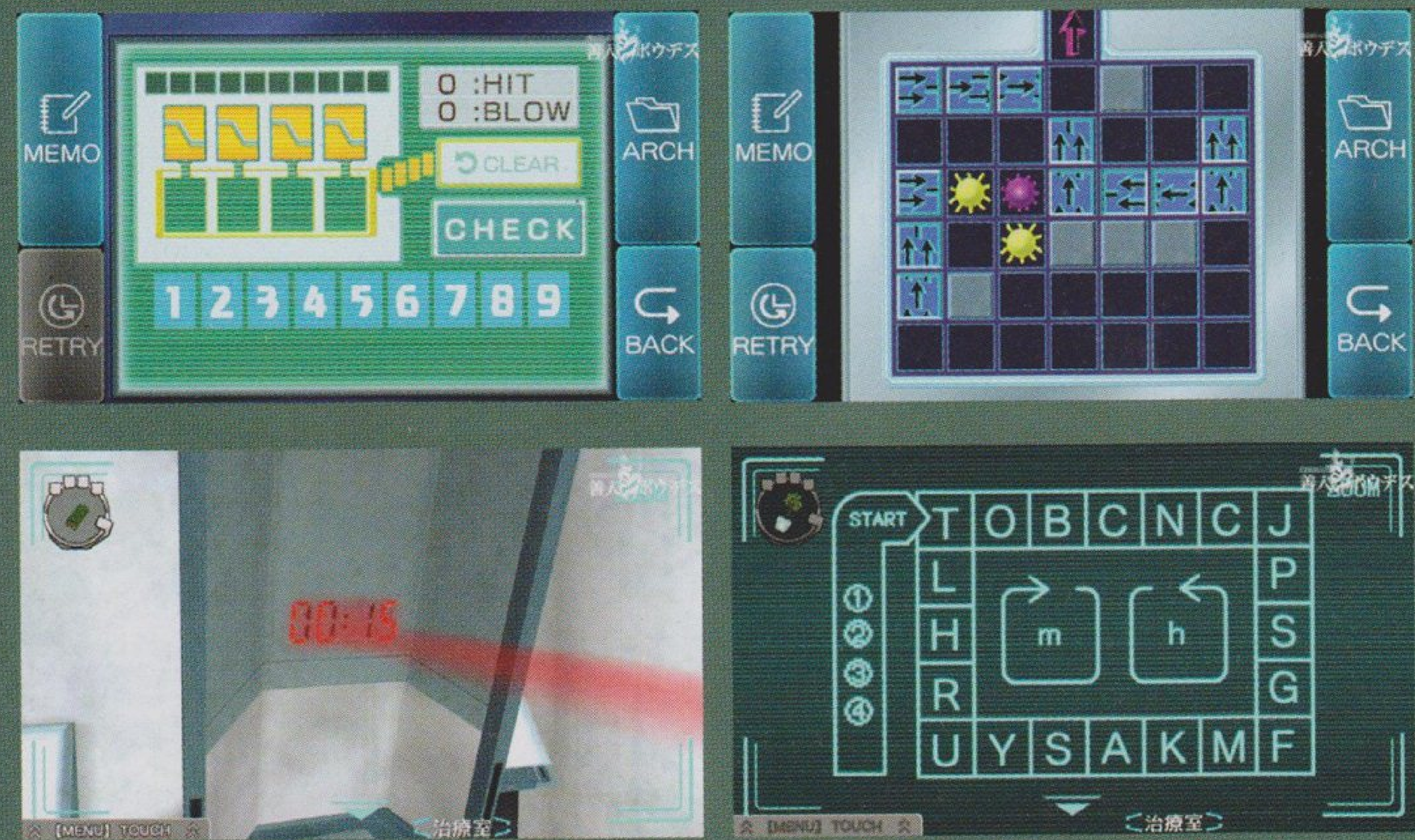
首先在治疗仓室前解除数字密码，随机四位数字不重复，有十次推理机会，选择四位数位置数字正确显示HIT，数字正确位置错误显示BLOW，十次以内推理不正确的话数字会随机重置。多利用笔记推理为好。

进入治疗仓室，在01、02号仓处取得两把钥匙。回到外边用银色钥匙打开水族箱，左上左下右右抓到红色人造水母。将其中红色圆形放入狮子画中缺少的部分，出现激光。使用白色钥匙打开表盘取得启动用芯片。

回到治疗仓01处，将启动用芯片插入。将外边的两盆植物按照枯萎、鲜活的顺序放入后获得红色绿色记忆卡。

回到室外将红绿记忆卡插入表盘旁边插口，出现时针分针。

调查治疗仓01、02、03上表示的时间，7时15分、6时20分、0时15分。以及外侧表04上时间4时5分。打开平板电脑，输入四个时间在大屏幕上格子移动的文字。每移动一次后回起点获得脱出密码PAST，每次移动后不回起点继续移动获得秘密文件密码POUR。




## ビオトープ

ZENDESU

埃利斯路线第二次选择进入蓝色门后来到的场景，植物园。

瀑布旁小屋获得铲子和铜色钥匙。使用铲子在小屋前挖到铜色箱子，树下蘑菇处挖到银色箱子，水芭蕉处挖到金色箱子。

墓碑旁边获得金属探知器，在菜园使用获得西红柿、葱头和黄瓜。菜园旁边的花盆下发现银色钥匙。

天秤上获得金色钥匙和菜刀，菜刀解剖刚才的蔬菜获得三枚硬币，菜园地上的辣椒处获得第四枚。

分别用三把钥匙打开三个箱子，获得三张纸片，组合后称为一张纸。按照纸上箭头顺序按下瀑布前台座上三个按键。

前往天秤处比较四枚硬币的重量，结果是红<白<黄<绿，按照顺序将硬币放入瀑布后机关后出现屏幕。

用天秤抽屉中的金属部品和椅子上的金属棒组合成开关，插在入口处机关处关掉照明。这时沿河可以发现亮光的星星。瀑布后面按照星星的顺序紫蓝黄绿红触摸获得脱出密码，按照星星大小红蓝黄紫绿触摸获得秘密文件密码。




## 資料室

ZENDESU

西格玛路线第二次选择进入绿色门后来到的场景，资料室。

桌子上获得八音盒，使用天秤抽屉中的螺丝刀组合获得圆筒。

圆筒蘸上桌子上的墨水后与稿纸组合获得骰子的六面展开图。

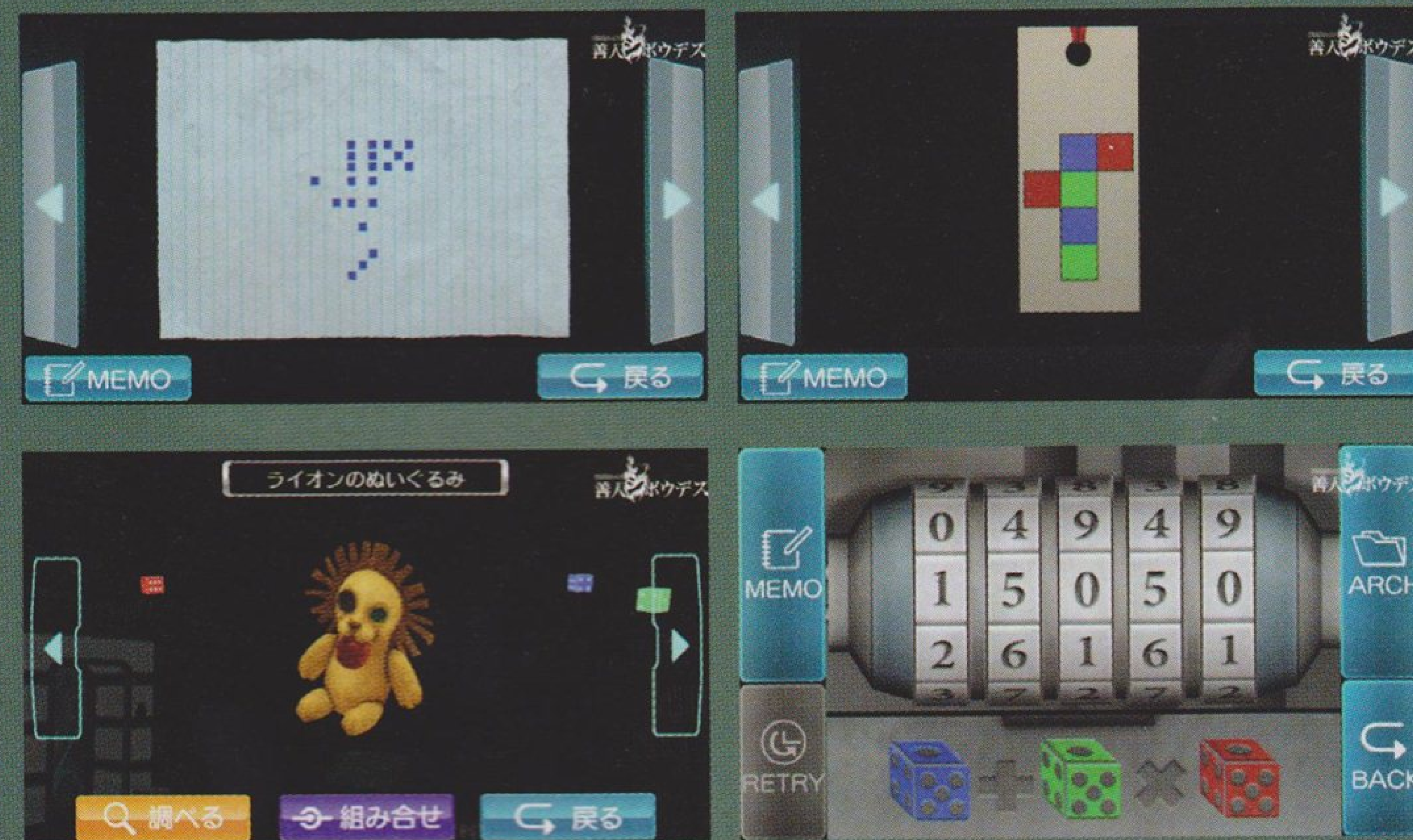
调查天秤，使用砝码和三个骰子配合称出红绿蓝三个骰子的重量，分别是50g、100g、150g。

将三个骰子的重量代入箱子密码锁上的计算式得出密码05150。开启获得日记，拉丁语无法阅读拿到书签。

在图书管理器正面都墙上找到四本特别的书，按照书封底上写的题目位置摆放后书架下沉出现阶梯。拿到最高层处的狮子玩偶，从背后取得记忆卡。插入图书管理器的插口后出现骰子谜题。

按照书签上的颜色排列可以获得隐藏文件密码，按照书签和六面展开图上的点数排列则可获得脱出密码。

需要注意的是移动骰子时的最上面点数并不固定，可以通过顺时针，逆时针旋转改变最上面点数。无法达成时可以改变一下同颜色骰子的位置。



## 对消滅機関制御室

ZENDESU

最初的场景，被封锁的电梯间。

架子上取得量角器和圆规，组合获得打开60度的圆规。

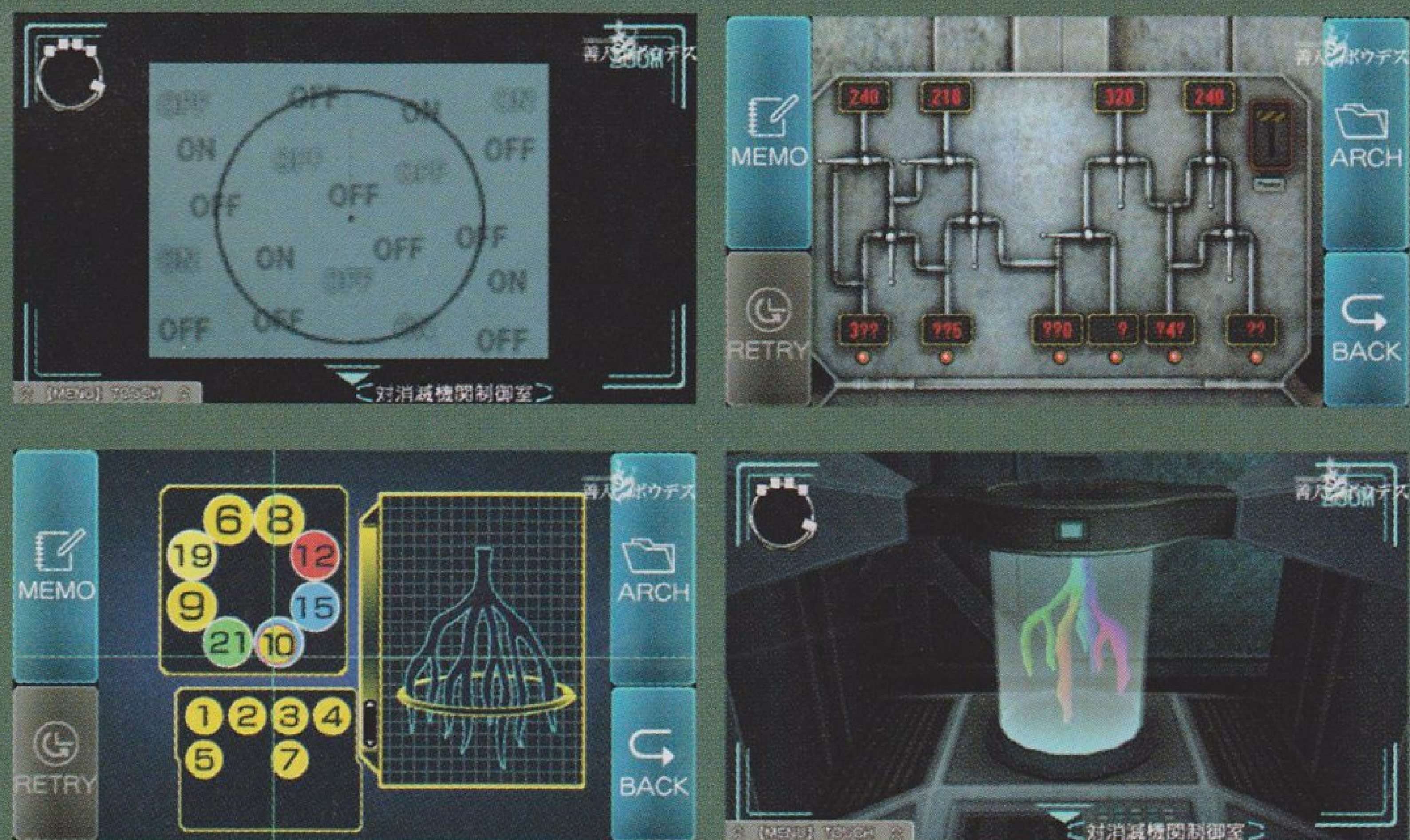
在墙上ON、OFF字样的纸上使用圆规，根据圆形通过的ON、OFF字样扳动制御台上的开关。ON→OFF→ON→OFF→OFF→OFF。之后白色的控制杆掉落。

笔记本电脑处取得USB扫描器，扫描旁边TEST字样的文件夹获得黄色发光的USB，插入笔记本电脑获得隐藏文件密码。

用USB扫描器扫描纸箱后的数字字样文件夹后获得绿色发光USB，插入笔记本电脑获得储物柜密码7213。打开右侧储物柜，获得环状机械部品。

调查蓝两块表，510min和11400sec转换为8小时30分和3小时10分，输入左侧储物柜后，获得彩虹色树根。将两个安装到机器上。

将控制杆安装到配电盘上，调整电量到满足下方全部数据后拉开关，右侧机器启动。触摸屏处调整数值令其满足100分割到各个根须的比例即可出现脱出用密码。答案是黄6红8绿9蓝10。




## モニタールーム

ZENDESU

露娜路线第三次进入白色门后来到的场景，监控室。

左侧六角形的陈列架上获得红色沙漏和黄色沙漏。

关闭狮子口中的电源。中间的楼梯出现英文字母。左右侧陈列甲发光。

左侧绿色椅子前输入密码绿色阶梯的字母ADGB，出现色块谜题，中间部分四个六角形各按一下即可完成，上方屏幕出现文字I WAS YOU。

右侧红色椅子前输入密码红色阶梯的字母TMJYUVGJ，出现色块谜题，中间部横向六角形两个和中间部纵向两个三角形各按一下即可完成，上方屏幕出现文字WILL BE ME.。

前方黄色椅子前输入密码黄色阶梯的字母SGDQNY，出现沙漏谜题，根据手中4秒的红色沙漏和11秒的黄色沙漏判断其他三个沙漏的时间。将两个以上沙漏同时倒置的时候经过时间与剩余沙子最少沙漏的时间相同。成功后继续操作前需要打开狮子电源，然后打开绿色椅子左边变电盒里的开关。

监视器启动后选择排列出左右上屏幕的句子文字，其他开关关掉。成功后获得脱出密码，剩余的三个字组成一句话后获得秘密文件密码。




## 所長室

ZENDESU

天明寺路线第三次进入白色门后来到的场景，所长室。

金库所在柜子上面取得地球仪，调查后得到大金库开门方法。打开后获得鹿头装饰品和名片资料1、2。将鹿头安放在墙上。

按照名片资料调整桌子上名片的位置得到背面BOOK334的暗示，将柜子中的书按照三本、三本、四本的顺序摆放。

无头甲胄处获得短枪和弹弓。短枪插入电脑下抽屉打开发现钥匙。用钥匙打开墙边的面部识别机，调查后天明寺放上仓式茜儿时的照片后启动暗门。出现的沙发上获得甲胄头盔。沙发上使用弹弓击破气球。调查沙发旁边的拉杆，拉动后进入里屋。拿到电池后，再拉动拉杆回归。

金库所在柜子中的高级白兰地放到右侧柜子中便宜白兰地的位置，便宜白兰地放在金库下方柜子中，激光照出平行四边形。

将电池和桌上的平板电脑组合后，输入目前为止见到房间内的四个字母HELP得到脱出用密码。金库下方柜子的屏幕上出现七巧板，拼出平行四边形后获得密码IILP在平板电脑输入获得隐藏文件密码。

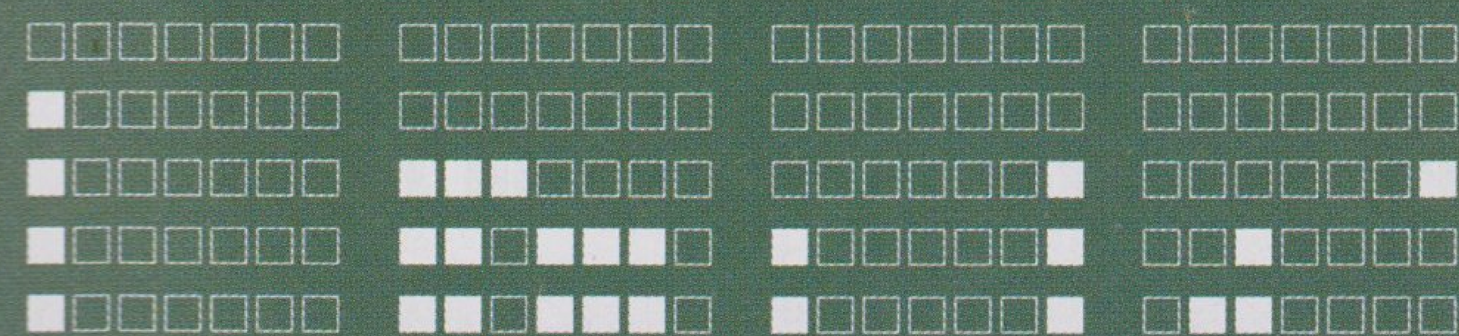



## Qの部屋

ZENDESU

菲路线进入最后的白色门后来到的场景，Q的房间。Q是量子的首字母。

首先是巨型扫雷。以下依次是北东西南四面墙的答案。



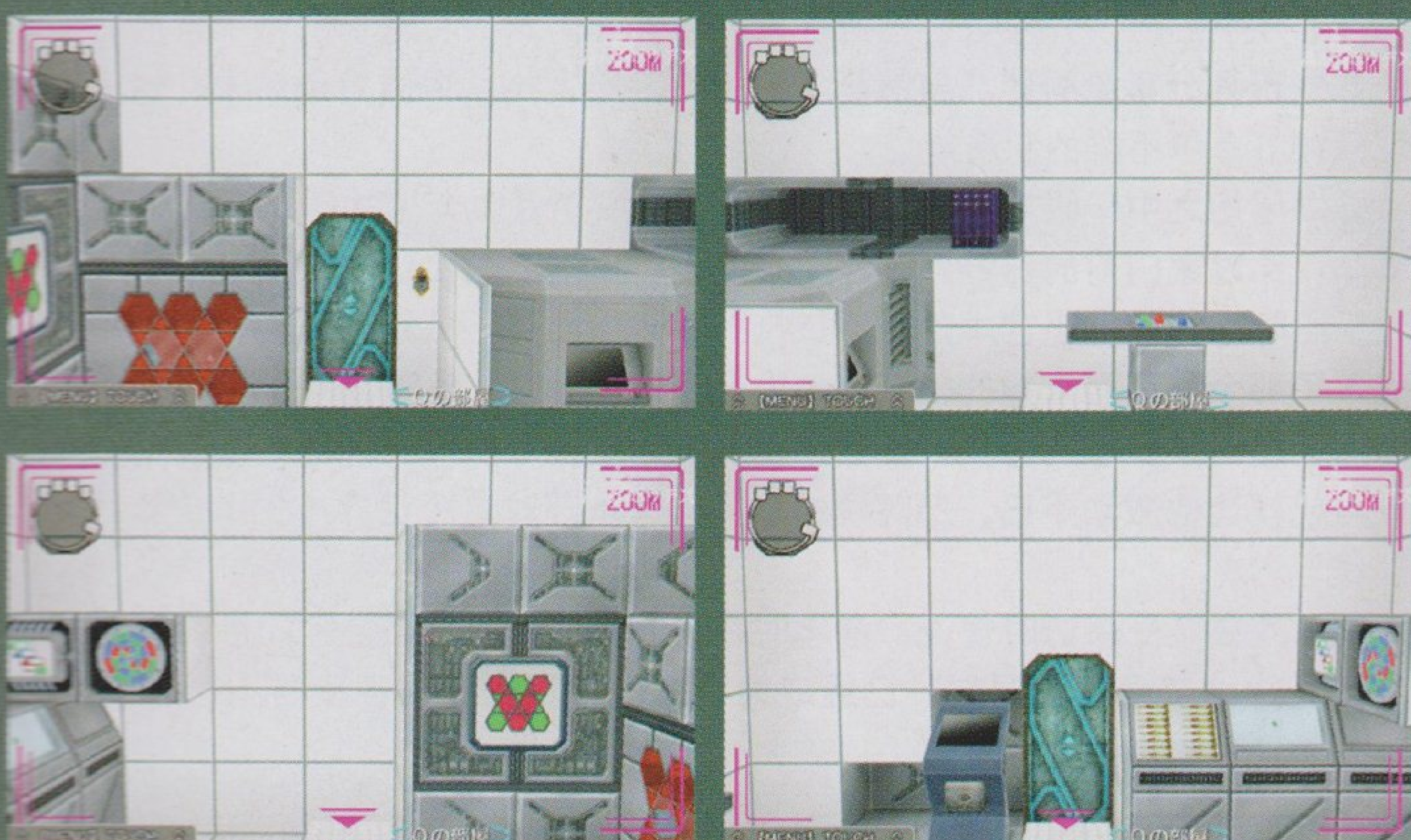
依次出现六角三角形变色、骰子和飞镖三个老游戏。

按下最下部分两个三角形、中间两个六角形和上面中间六角形全红即可。

骰子按照飞镖游戏上方书中照片的样子摆放即可。

飞镖依次击中13绿、14蓝、11红，获得100分即可。

全部完成后开启Q的房间专用AB游戏。6人达到9和只有自己1组达到9，分别获得脱出和秘密文件密码。前者令A与E对战连选3次协力即可，后者第一局A对E、B对D选协力；第二局A对C、B对E选背叛；第三局A对E、B对D选协力。



# 宫本茂

# 我们是玩着他的游戏长大的

文/小

※本文部分资料来源互联

如果让你选择历史上最伟大的游戏制作人你会选谁？是打造了“游戏电影化”概念的小岛秀夫？还是把日式游戏推向全世界的坂口博信？抑或生化之父三上真司？是不是觉得不管选谁都欠缺了那么一点份量与公信力呢？




## 通往神奇世界的洞穴

大多描写、记叙宫本茂大师的文章都会以他童年的洞穴探险的经历为起源，因为正是那段被其本人一再提及的回忆造就了游戏之神在之后的游戏制作过程中所一直秉承的制作理念。那些我们耳熟能详的经典作品的设计灵感几乎无一例外的源于童年宫本茂于山林洞穴之中的探索。

宫本茂的父母原是二战期间赴朝鲜北方的开拓民（对那段历史背景有兴趣的读者可以查看相关资料）。1952年朝鲜战争爆发后，举家从平壤归国，同年11月16日宫本茂诞生于日本京都的乡间，祖孙三代聚居于群山环绕的乡村小河谷间的一所老旧的宅院之中。

宫本茂小的时候并没有自己的玩具，但他利用木头和绳子创造了自己的吊线木偶和活页画册，并将自己做出的这些玩具分享给同伴。虽然童年的生活并不富裕，但周遭天然淳朴的生活氛围却酝育了宫本茂与众不同的发现精神与卓尔不群的创造能力。

群山环抱之中一眼望不到尽头的西洋杉树林就是幼年宫本茂的乐土，他经常于清晨早早起床，徒步或者骑上单车，穿过家门前的田野到野外游荡。一次偶然的机会让他发现了位于小镇古老神庙背后的神秘洞穴。但因为过于黑暗恐怖使得小宫本茂在洞口徘徊了多次始终不敢踏入洞窟……终于有一次他鼓足勇气，拎着家里的灯笼进入了那个神秘而未知的领域，他发现山洞里就像迷宫般错综复杂，有无数的通道通往不同的洞窟，洞中的幽深远远超出了少年的想象，正当恐惧感逐渐侵蚀心头时一道亮光照亮了宫本茂的身心——踏出洞口那一刻的喜悦与成就让他激动不已，那时候的感受让宫本茂对这个世界产生了全新的感悟，从而影响了其今后一生的游戏创作理念。

宫本茂在接受采访时曾说，童年时在乡野间的探索经历是他不断发明与设计电子游戏激情与灵感的源泉。那条“通往神奇世界的洞穴”已经成为宫本茂传奇生涯中神秘而不可或缺的一部分，是一种象征性的哲学关联，是一种逐本溯源的探寻。






# 知遇之恩 命运的相会

1970年宫本茂考入了金泽美术工艺大学工业设计系，彻底摆脱了因从事英语教师工作而略显刻板的父亲地约束，宫本茂把自己的特立独行进一步"发扬光大"——痴迷于音乐与画画的他在那个时候如所有同年代的青年一般被甲壳虫乐队所感染，迷恋上摇滚乐。他买了吉他，在没有经过任何正规训练的情况下自行学习与专研，竟也小有造诣，空闲时常去当地的小型舞会和酒吧表演以赚取外快贴补生活。甚至时至今日他对音乐的爱好依然如昔，"如果我听到了一段非常好听的音乐，当我到了办公室，所做的第一件事可能就是拿起吉他，模仿那段音乐演奏一遍，直到弹对了为止。"宫本茂在接受采访时如是说。对音乐的喜爱促成了《Wii Music》的开发，虽然与很多知名音乐类游戏相比本作瑕疵较多，业界评价普遍不高，但在商业上依然轻卖出了三四百万套，不能不说这正是"宫本茂出品"所具备的惊人号召力的表现之一。

大学期间宫本茂只会上一些自己感兴趣的课程，在他的课本与讲义空白处填满了那个时候信手拈来的各种涂鸦与绘画。对于画画的爱好是宫本茂从小学时一直坚持下来的，小时候每逢寒暑假，在公园等地总能发现他对着画板写生的身影。宫本茂最欣赏的漫画家是日本早期漫画家石之森章太郎。日后在《塞尔达传说：众神的遗产》制作中宫本茂力邀自己偶像石之森章太郎担任游戏的插画也成为业界一段佳话。

大学时光在音乐与绘画之中匆匆而过，可完成学业的宫本茂对于循规蹈矩地工作生活毫无兴趣，他向往能够充分发挥想象力与充满自由气氛的工作环境。在家闲居一年多后，1976年父亲终于无法忍耐，托关系把他推荐给任天堂的老板山内溥。那时宫本茂听说这家老牌花札玩具公司最近正在从事当时新兴的电子游戏器材地开发制造，不禁对此产生了浓厚兴趣……

初次见面时山内溥不客气地揶揄了眼前的年轻人："我们这里需要的是工程师，而不是您这样的画家。"虽然初会并不愉快，但宫本茂的天真与创造力却给山内老爷子留下了深刻的印象，随着之后的几次接触山内溥看到了这个貌似木讷的"画家"背后敏锐的观察力与源源不断的灵感，最终破格录用了宫本茂。就这样，宫本茂进入了公司企划部，成为任天堂发展历史上的第一位美工。

在多年之后，宫本茂回忆起那段时期时对一家英国媒体说："山内溥先生对我的支持与帮助是巨大的，他与我的父母年纪相仿，像对待自己儿子般对待我。在我闯祸的时候，他也会非常非常愤怒，甚至发飙……"对于宫本茂而言山内老爷子是有着知遇之恩的伯乐，而对于山内溥先生来说，录用宫本茂无疑是他这辈子做出的最正确也是最具先见之明的决定——一个改变了任天堂也改变了未来游戏业的决定！

# 三次 改变了游戏





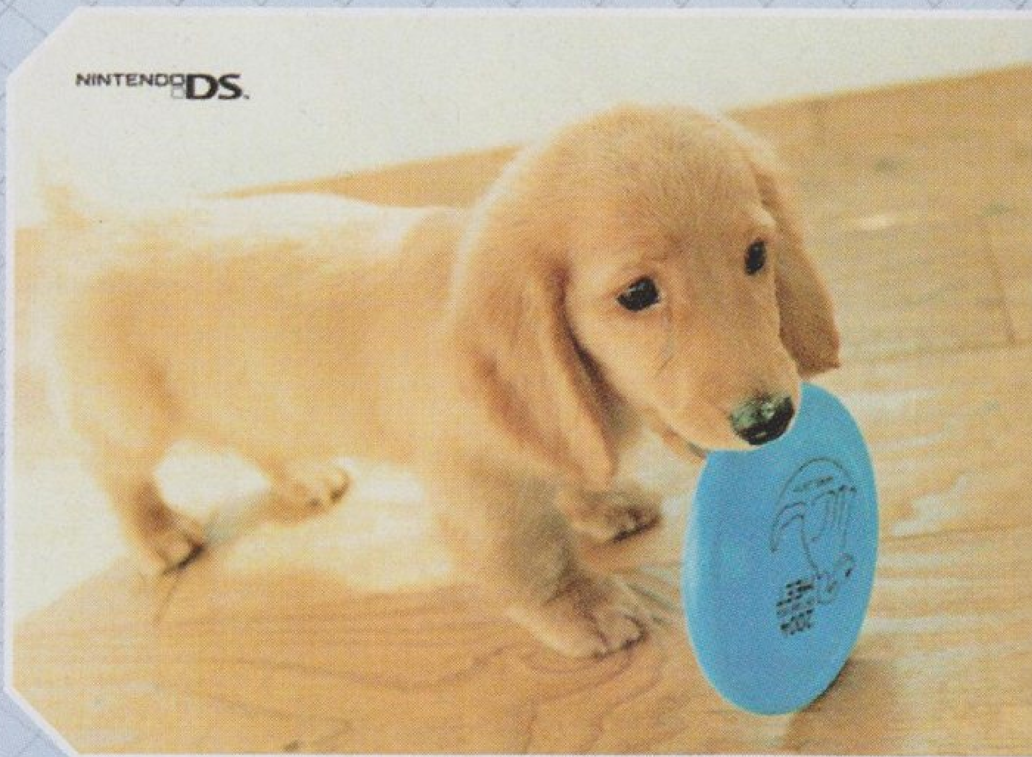
宫本茂的游戏开发开山作品是街机游戏《大金刚》，该作于80年末在日本上市，其结果可谓是一败涂地，数千机台的销量（该街机在次年北美上市后累计销售6万台以上，创造了约1.2亿美元的利润，不过这是后话）让任天堂全社上下对他的能力产生了怀疑。只有山内溥认为宫本茂还有更大的潜力可挖便把他直接调到了第一开发部。　　《大金刚》于日本市场的失败对于宫本茂来说是一个重大的打击，但同时也让他彻底修正了自己的创作理念，从此之后他便完全找到制作游戏的感觉，几乎所有参与开发的游戏都获得了良好的口碑与市场反响。山内溥在1984年春日里的一天把宫本茂叫到办公室，他决定正式成立一个由宫本茂负责的独立软件开发部门，名为"娱乐事业部"，这就是后来被业界奉为神话的日本家用游戏开发最强团队"任天堂情报开发部"的前身。　　颇具远见的山内溥说："我们必须创造像米老鼠那样的角色，利用角色品牌价值的累计提升游戏的号召力，那样才能够立于不败之地。"正是这个在当时看来超前且充满创造性的要求，逼着任天堂的开发者们必须制作出一个具有划时代意义的产品，而宫本茂就是完成这项使命的不二人选。什么才是突破性的游戏产品呢？童年田园生活与山洞探险的经历给了宫本茂无穷的灵感。1985年一个充满神秘和幻想的世界出现在所有玩家面前，它是一款改变人们对游戏故有认识的作品，它就是被之后的游戏制作人们奉为ACT游戏制作原始范本的《超级马里奥兄弟》！本作确立了如角色、游戏目的、操作性、BOSS战、隐藏要素等





等通用至今的动作游戏必备概念。《超级马里奥兄弟》的成功空前绝后：日本本土销售800万套，全球累计销量4000万套。该作对于游戏文化的普及与发展更是做出了堪称变革性的贡献，相信所有接触过TVgame的玩家没有任何一位敢说自己没听过、没玩过本作，单就这一点而言本作已经成为一个不可复制的业界奇迹。《超级马里奥兄弟》让游戏制作人这个特殊的职业第一次被世人所重视，宫本茂也当之无愧地站在了业界之巅。　　时光荏苒，任何事物都遵循着物极必衰的发展规律。1995年任天堂转型为电子游戏厂商之后，第一次处在了被动的局面，索尼旗下PS游戏机的强势崛起，一众第三方软件厂商的倒戈相向，让任天堂面临公司发展历史上最为凶险的境地。在CD-ROM大行其道的时候，64位卡带式游戏机NINTENO64成为了一台显得异类的主机，在种种不利的外部环境下，山内溥本人却喊出了“N64将改变游戏”的口号，让广大媒体大跌眼镜，外界不知道是何种原因让这位一直稳重谦逊的老人如此自信，也不知道任天堂究竟藏着怎样的杀手锏……此时此刻我们回首历史，不难发现山内老爷子的信心源泉只有一个，那就是宫本茂！　　1995年末的任天堂初心会上《马里奥64》首次揭开了神秘的面纱，这部作品的优秀程度远远超过了所有到访者的想象，马里奥以每秒60帧的图像切换速度纵横自在的奔跑、飞行、游泳，动作的流畅和逼真程度令与会所有人目瞪口呆，虽然在展会中任天堂并未展示游戏的全部要素，但是全世界所有玩家于那一刻已经明白他们将要迎接是以往所有类似作品都无法比拟的超级大作。更令人震惊的是该作的卡带容量仅为64Mb（8MB），人们不得不为任天堂的技术力所折服。所有人都在期待着自85年《超级马里奥兄弟》之后游戏的又一次变革，这次变革依然由马里奥，由宫本茂带来！　　1996年6月23日耗资4000万美元的《马里奥64》终于随N64首发，而当时的市场上索尼PLAYSTATION游戏机霸主之势已经初露锋芒。《马里奥64》肩上的使命远不止软件大卖那么简单，它成为游戏发展历史上第一款肩负着软件带动硬件销售使命的作品，从出生伊始它便必须带动N64主机，与其一起杀出一条血路……N64在仅有3款配套游戏的前提下仅用80天就完成了出荷100万台的目标，这完全依赖于《马里奥64》至高游戏品质对玩家的吸引。最终《马里奥64》在N64主机销售情况并不理想的情况下，全球累积销量达到1100万套，便是玩家对其认可的充分证明。著名制作人远滕雅伸曾评价《马里奥64》为一款划时代的杰作，其存在价值完全不亚于当年《超级马里奥兄弟》对TV游戏业产生的影响。　　众所周知《马里奥64》并不是宫本茂于那个时代对于游戏改变的全部，另外一部N64作品于《马里奥64》遥相呼应，构成了对后世游戏进化起到决定作用的另一种力量，《FAMI通》杂志历史上第一款满分游戏——《塞尔达传说64：时之笛》。《时之笛》的开发周期长达两年半，那两年半是任天堂加入电子游戏产业以来最黯淡凄凉的时期，N64的



游戏种类和数量乏善可陈，但社长山内溥深信只有开发出超越俗类的作品才能重新获得市场与玩家的认可。在1997年末接受日经新闻采访时山内宣称1998年圣诞将是决定胜负的关键时期。因为那个时间正是宫本茂制作的《时之笛》计划上市的时期！　1998年11月21日，日本各地的电玩专卖店门前成千上万的玩家彻夜排队，急切地把期待已久的超大作《塞尔达传说64：时之笛》捧回家。宫本茂的作品再次上演了游戏带动主机销量的神话，N64主机于《时之笛》发售当周由周销售不足3千台的冰点急速跃升为周销15万台以上！此后凭借着一系列作品的推出，N64主机在1998年底掀起了山内口中的反攻浪潮，但是终究因为缺乏第三方厂商的支持，任天堂精心安排的战略大反攻最终宣告失败。宫本茂回忆那段时期的时候曾经惋惜地说：“如果那时我们能得到哪怕一点点的协助，可能局势就会完全不同了。”

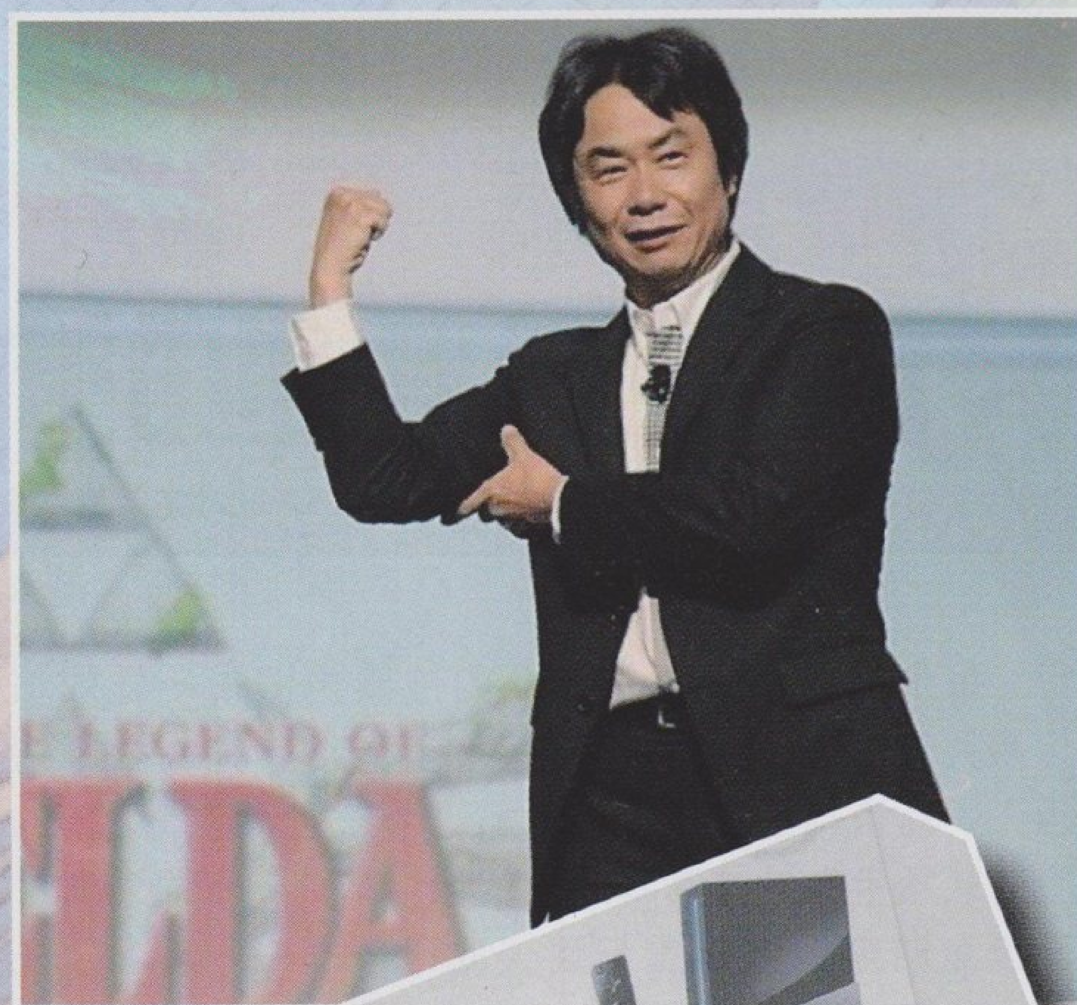
《时之笛》被誉为宫本茂完美主义的代表产物，其完成度之高令同业者惊叹不已，至今也只有极少数的游戏可以望其项背。“死或生之父”坂垣伴信曾对《FAMI通》的记者说：“《时之笛》让我第一次为了玩游戏而误工，这样的事情以后恐怕也不会再有了！”《FAMI通》40分满分评语中这样写到：满分并不意味着这个游戏是完美无缺的，给予如此的评价无非是向制作人员对游戏本质的不懈追求表示我们最高敬意！　虽然N64主机最终在与索尼PS主机的商战中败下阵来，但是宫本茂所创作的《马里奥64》和《塞尔达传说64：时之笛》所具有的超越那个时代的游戏品质使得山内溥那句经典的“N64将改变游戏”成为现实，宫本茂完美的完成了TV游戏由2D时代向3D时代进化的历史任务，为今后所有3D游戏设立一个了标杆，其对游戏性的理解再次获得了全世界所有玩家的认可。

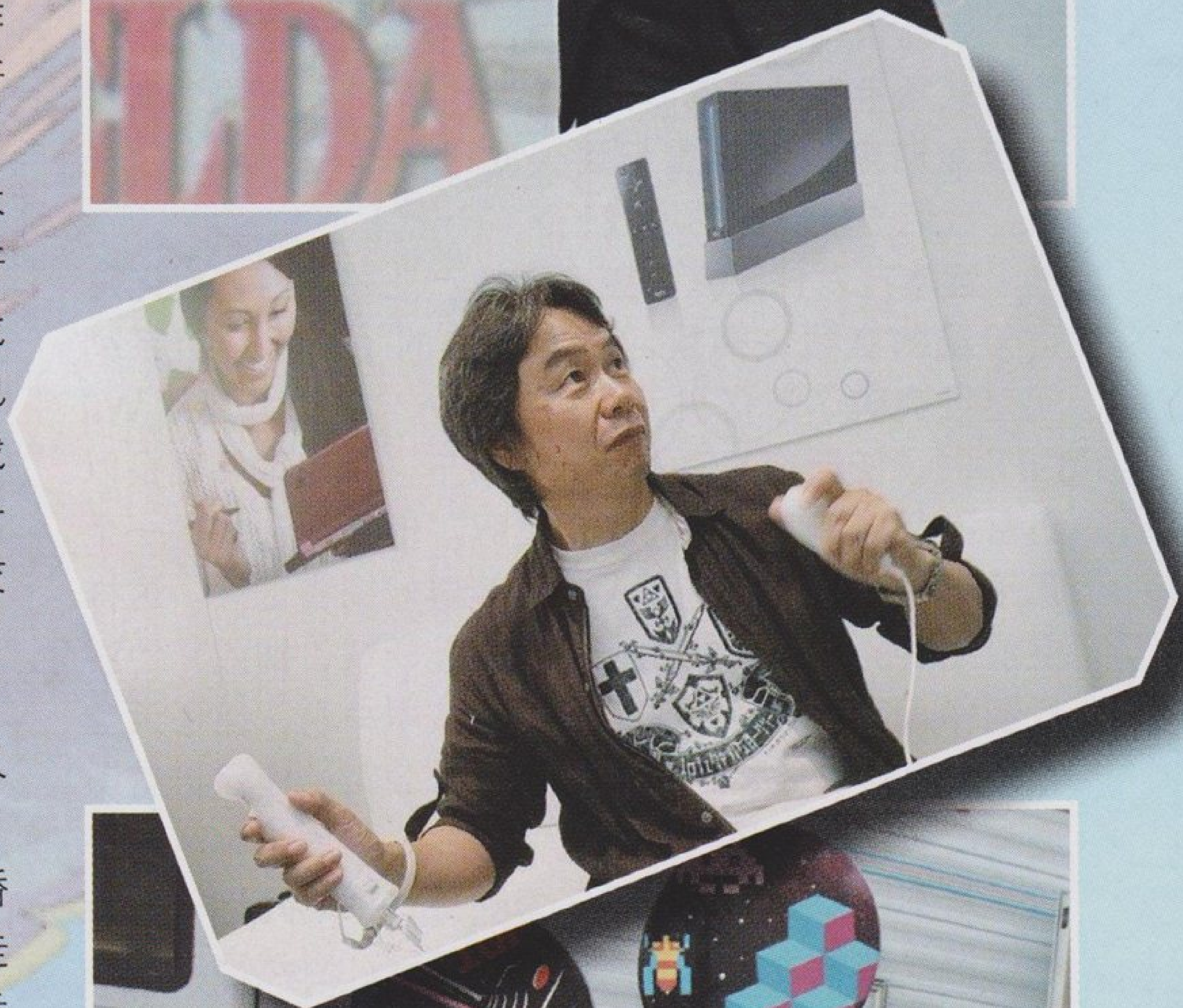
说到宫本茂第三次改变游戏，相信很多现在的年轻玩家会深有体会，因为有太多的玩家是因为这次变革而开始接触游戏并逐渐沉迷其中的。

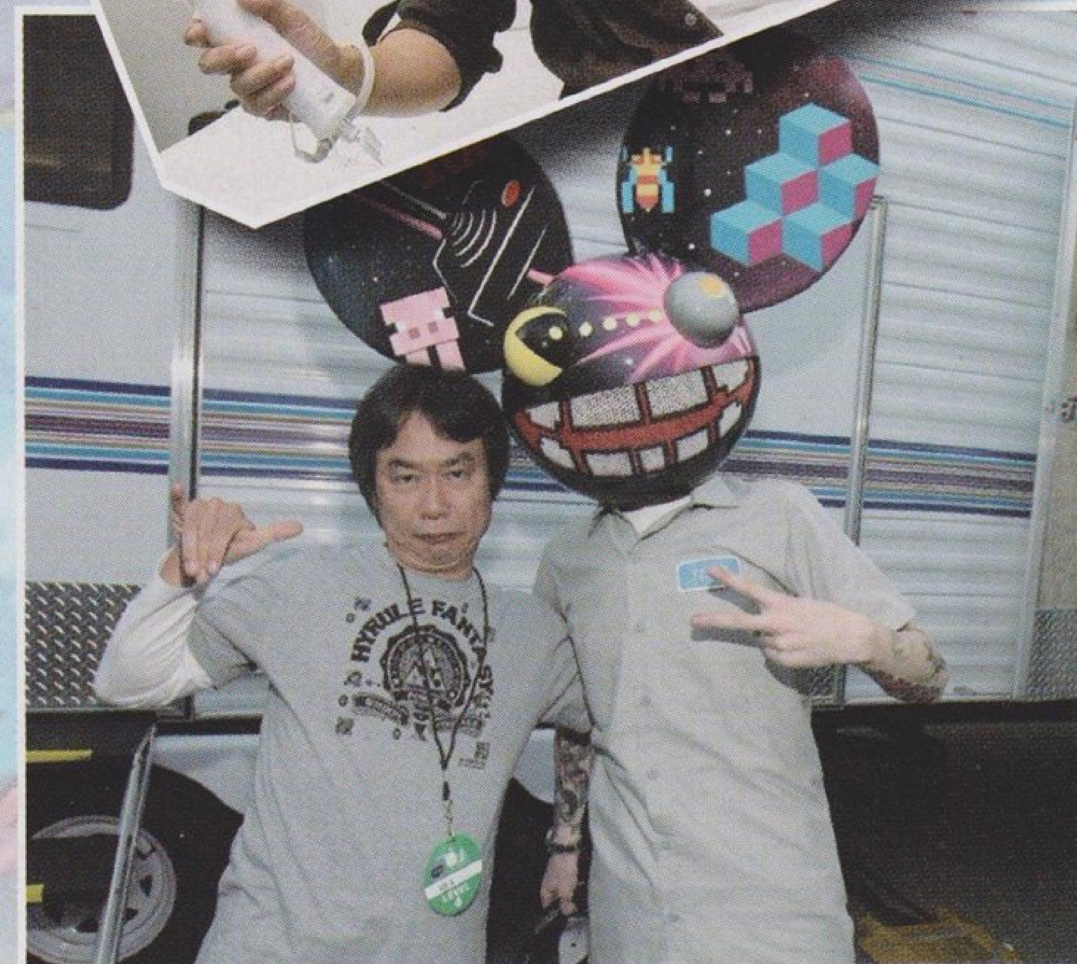
任天堂老社长山内溥早在几十年前就提出“游戏不是生活必需品”的概念，游戏创作者必须不断变着法子制造新鲜感才能让玩家将时间、精力与金钱不断投入到这种非必需品上。相信没有人能从《超级马里奥兄弟》、《塞尔达传说》这些以往宫本茂开发出的教科书般伟大作品身上看到《任天狗》、《Wii Fit》的任何蛛丝马迹，就是这样一位为所谓传统游戏确立标杆与树立里程碑的人物，在最近几年最先站出来表达了推翻传统游戏制作理念的愿望，要知道宫本茂想要推翻的那些标准与模式都是曾经他自己所建立与创造的。宫本茂曾表示，年轻时的自己很崇敬那些创造了全新类型的漫画家。但随着年龄的增长，更让他惊讶的是那些到了自己职业生涯晚年，开始完全推翻自己过往创造风格的漫画大师。自己加入任天堂工作后，就心想着有一天也要像那些大师一样推翻自己所创造的游戏风格！

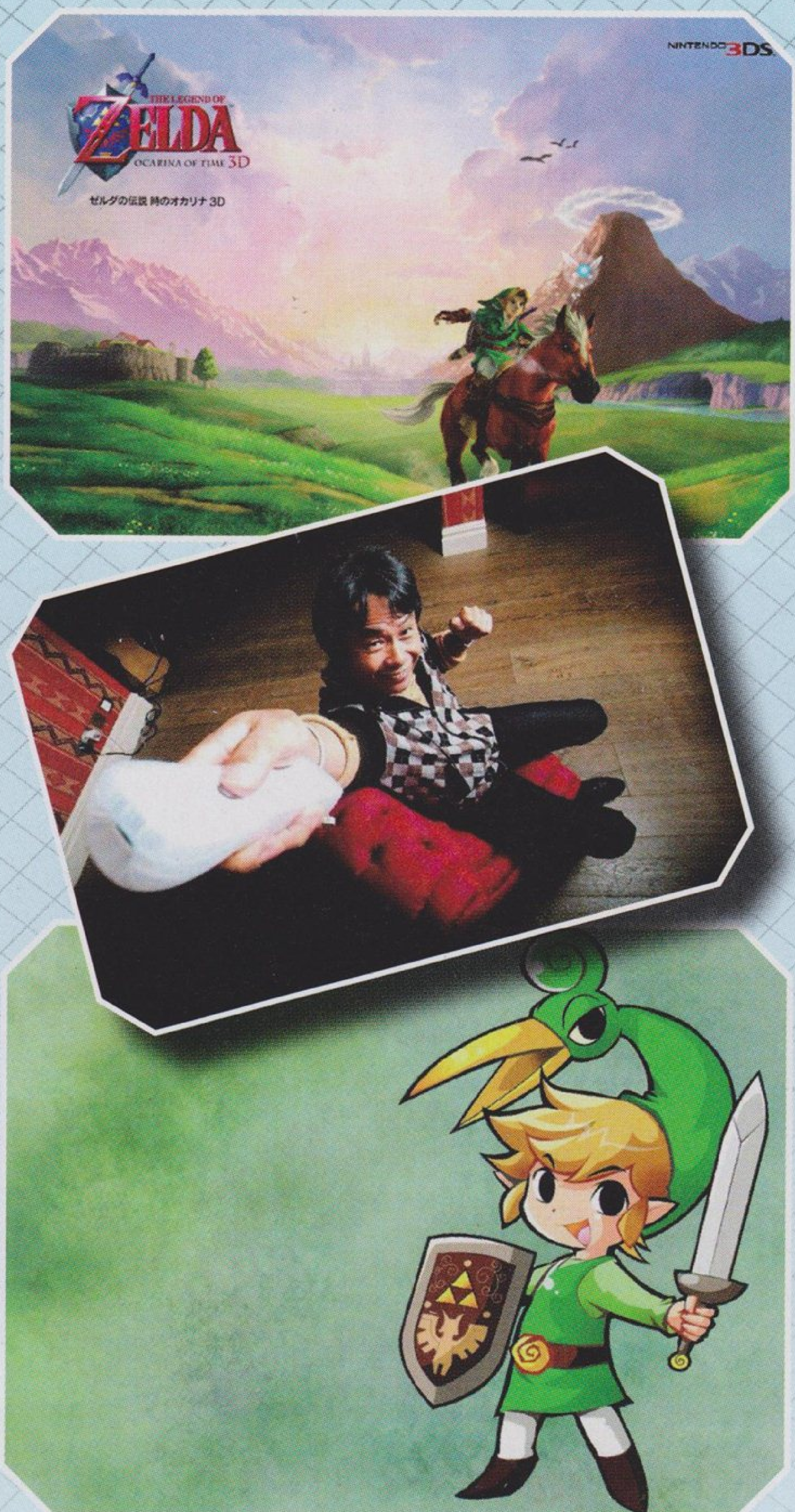
宫本茂之所以被业界称之为“游戏之神”的根本原因在于他的想法总是超前于整个游戏产业，正当所有人追随他的脚步进入3D时代的时候，他却认为游戏的系统随着画面一起变得复杂，手柄上的按键数量也已经发展到了令人发指的地步！宫本茂决定转换游戏制作方向，任天堂的整体发展方向也随着他的想法一起改变——“蓝海战略”应运而生。诞生于世纪之交的《动物之森》是宫本茂游戏制作理念向“亲民化”转变的重要标志，而为NDS打响第一炮的《任天狗》更是凭借其超过2000万的销量告诉业界——宫本茂又一次改变了我们所熟悉的游戏！

面对近几年任天堂在休闲游戏与蓝海战略上的骄人成绩，宫本茂笑着说：“我认为SONY和微软在走任天堂的老路。他们先针对现在市场流行的游戏种类做调查，然后将过去已经发行过的类似游戏，以旧瓶新酒之姿上市。我认为这两家公司在这方面的功力实在太强大了。任天堂和这两家公司最大的不同在于我们一直致力于开发高娱乐性的点子，然后将这些想法转化创造成为娱乐性产品。我认为我们在这方面做的十分成功，也能够继续在电玩游戏界保持领先……我们可能还没办法完全推翻老旧复杂的游戏风格，但是我认为按照现在我们制作游戏的方式，应该已经与推翻原始风格的目标非常接近了。”








# 指引前进的方向

游戏行为一直被诸多“成人”认为是非必须的，在如今这个生活节奏日益加速的时代，更是往往被一些极端人士认为是在浪费生命。但是宫本茂却从来不这么认为，他坚信游戏虽然是非生产性活动，但是却能给参与其中的人带来精神上的愉悦与满足——为人们带来欢笑，是宫本茂一切作品的出发点与核心。

《塞尔达传说：众神的遗产》被业界公认为宫本茂游戏制作理念走向成熟的标志，本作确立了后来指引游戏制作人们制作理念的箱庭式游戏理论。简单解释的话就是由于各方面的客观限制，游戏制作者只能在很小的一小块布景中表现自己的构想，如何最大限度的利用这个有限的空间，展示游戏更大的趣味性成为一款游戏成败的关键，能否成功把玩家吸引进自己设计出的“箱庭”成为游戏制作人水平高低的考量标准。宫本茂认为：“游戏中最奇妙的感觉是两个完全不同箱庭世界在相互碰撞与融合中所带来的惊喜与感动。”基于这种思想，宫本茂的游戏非常强调单一场景的独立性和场景切换时巨大的视觉对比（从历代《马里奥》系列作品中此理念就可见一斑），场景切换时所造成的思维与感官的巨大跳跃是构成游戏乐趣的重要所在。宫本茂所确立的游戏制作中“箱庭思想”的运用几乎成为未来游戏制作中所必需的基础概念之一，为未来所有游戏制作人的工作定下来一条必须遵循的守则。

宫本茂经常说他希望他所制作的游戏可以给更多人带来欢笑，如何让更多人喜爱游戏并从中得到快乐成为了近几年他本人所追寻的核心，于是便有了最近被任天堂所确定的“共感”游戏制作理念。

宫本茂希望开发者与一般消费者之间拥有共感，即二者对游戏有相同的感受，让开发者始终保持一颗一般消费者的游戏之心。让游戏更加贴近生活，在普通生活中寻找游戏制作的灵感与启迪成为宫本茂给任天堂乃至业界所有游戏制作人订立的新目标与方向，因为只有这样才能让更多的一般消费者产生“共感”，把更多人带入电子游戏这个奇妙的领域。游戏制作中如果过多的考虑传统玩家就会让游戏变得越来越复杂，会玩的人将变得越来越少，就等于在游戏制作一开始就圈定了未来会为你所制作的游戏消费的受众，先天的把一般消费者关在了游戏世界的门外，这是宫本茂所不愿意看到的，宫本茂带着他的团队以做出让不玩游戏的人感兴趣的游戏为奋斗目标，让我们见到了更多的“非玩家”在地铁、公交拿起NDS，见到了全家老小在周末午后挥动wii的手柄，也看到了越来越多的任系主机在电影、电视剧这些传统娱乐休闲项目中的客串登场……不管作为玩家的你怎样看待宫本茂“共感”理论指引下的“蓝海战略”，任天堂正用越来越多的证据告诉你——它让游戏更加融入了这个世界。

# 我们是玩着他的游戏长大的




每个行业都有着在行业内被奉为图腾一样效仿与崇拜的偶像，比如莫扎特之于音乐，梵高之于绘画……而说到游戏行业的话那这个象征着游戏之神的图腾式角色自然是宫本茂。就像中国那句代表着对自己孩童时期偶像尊重与褒奖的话一样——宫本茂先生，我们是玩着你的游戏长大的一代！

宫本茂对任天堂与整个游戏产业的贡献已经无法用传统的金钱来衡量，仅他创造的《马里奥》系列就已经突破了百亿美元的销售收入，近几年在《Wii Fit》、《任天狗》等游戏的带领下，休闲风暴更是以迅雷不及掩耳之势席卷了全世界。他所创造的是一个几乎可以肯定不会有后人超越地游戏销售记录。这样空前绝后的商业成就如果换做其他领域，抑或其他游戏制作人恐怕早就被“神话”并从中牟利，但任天堂却从没有这样做，这家传统的日本公司始终保持着谦逊与低调，从不将“宫本茂”这三个字作为牟利的手段，从不以“宫本茂作品”为噱头，依然几十年如一地以游戏品质为任何商业活动的基础。当然宫本茂也是一个典型的被日本传统文化所熏陶的普通人，在有孩子之前他一直住在任天堂提供的员工宿舍里，即使后来为了家人必须购置房产，他依然选择了在任天堂总部附近买房子，只为了可以经常步行或者骑自行车上班。正是这种个人价值观与企业文化的完美结合，让宫本茂深深的迷恋上了任天堂这家在同行业里待遇并不算高的公司。

微软初涉游戏产业时，曾试图以当时宫本茂十倍的年薪挖角他主管微软日本市场软件开发工作，但却被宫本茂以“这里有很多朋友”为由回绝。在回忆起这件事时他表示个人能够从公司拿到的钱与可以在工作中可以调度的钱是两个完全不同的概念。他更在乎后者，反而太高的个人收入对他没有任何意义……在任天堂宫本茂拥有着绝对的自由与支持，不管是前任社长山内溥还是现在的岩田聪都不会催促宫本茂所主持的游戏开发进度。如果他有需要，他可以立刻得到他想要的任何数字的项目投入，他几乎掌握着任天堂所有游戏项目的生杀大权，这就是任天堂内部知名的“掀桌子”典故。在任天堂的公司架构中岩田聪虽然是社长，但任天堂所有员工乃至岩田聪本人都将宫本茂视为恩师般存在。所以宫本茂除了情报开发本部的本职工作外还肩负着公司几乎所有软件的质量把关工作。“掀桌子”就是指宫本茂对那些正在开发中的新作有着一票否决权，如果他觉得这个作品不够有趣或者存在问题就会毫不留情地进行否决，就算是到了游戏开发后期，也有可能因为宫本茂“掀桌子”而导致整个游戏重头再来！

著名的美国《时代》杂志“最具影响力百位名人”评选活动将宫本茂选入其中，并用“游戏业的斯皮尔伯格”、“游戏业的迪士尼”来形容其对整个电子游戏产业发展所做出的贡献。开发了《模拟人生》系列的业界泰斗威尔·莱特评价宫本茂时说：“当今多数游戏设计师都是玩着宫本茂的游戏长大的。”这就是他最大的贡献，是他的游戏让一批又一批向往把快乐与神奇带给其他人的年轻人走上了游戏制作人的道路！宫本茂无疑是一位将被写进电子游戏发展史的制作人！他是被所有同行选出的“终极开发英雄”，毫无争议的游戏之神！



承接前言，看过本文之后，你会不会觉得开始的时候你忽略了一个与那些响当当的名号相比很少出现在新闻头条的人物呢？没错，这就是宫本茂。

我相信此时此刻不管你是任饭还是索饭，只要你是个游戏饭，你一定会说如果只选一位历史上最伟大的游戏制作人，那这个人非宫本茂莫属，因为我们都是玩着他的游戏长大的，是他指引我们进入了电子游戏这个奇妙的幻想世界，让我们不能自拔……

谨以此文向宫本茂老师表达最崇高的敬意——感谢您带给我的游戏世界，让我从中得到无限快乐。

## 附录1——宫本茂个人档案

姓名：宫本茂（Shigeru Miyamoto） 性别：男 生日：1952年11月16日 出生地：京都府船井郡园部町 大学：金泽美术工艺大学 专业：工业设计系 职位：任天堂专务取缔役、情报开发本部长 代表作：《马里奥》系列、《塞尔达传说》系列等 最尊重的游戏制作人：威尔·莱特（《模拟人生》制作人）

## 附录2——宫本茂重要获奖经历

**1990年：**日本文化设计论坛颁发“日本文化设计赏”
**1993年：**日本软件大赏执行委员会颁发“日本软体大赏”MVP奖
**1996年：**《朝日新闻》颁发“朝日数字娱乐大赏家庭娱乐部门个人赏”
**1997年：**日本软件大赏执行委员会颁发“日本软体大赏”MVP奖
**1998年：**第13届多媒体娱乐赏1998MMCA会长赏
**2005年：**美国游戏开发者大会首位“终身成就奖”
**2006年：**法国政府文化通信部艺术文化骑士勋章
**2007年：**美国《时代》杂志“世界最有影响力100人”入选者
**2010年：**日本文化厅媒体艺术节功劳奖
**2011年：**日本文化厅媒体艺术部门颁发文部科学大臣奖

## 附录3——最早的游戏制作人

最早业界对一款游戏的主创制作人并没有一个明确的称谓，普遍以公司内部的职位来代替，比如部长、课长、系长等，上世纪九十年代初宫本茂觉得这样的头衔对于游戏项目制作者来说太奇怪，所以他在自己的名片上印下了“Producer”（制作人）这个全新头衔，从此确立了业界以制作人、导演等来自电影行业的头衔来区分参与游戏制作成员的称谓制度。

## 附录4——口袋妖怪中的小茂君

《口袋妖怪》之父田尻智是系列主人公“小智”命名的来源，田尻表示“小智”就是儿童时代自己的分身。而作为系列原设中主角宿敌登场的“小茂”则是由田尻智所尊敬的宫本茂先生的名字而来。就像原作中一样，小智与小茂亦敌亦友，彼此竞争，彼此帮助，共同把任天堂托起到了今日的高度。





## 附录5——宫本茂的意识和理念

**◆扩大玩家族群**

宫本茂曾经表示，扩大玩家族群是任天堂的理念之一，对于是否成功达成此一目标，他一直都是以自己妻子对游戏的关心程度作为指标，因此他戏称此一指标为“妻度计（Wife-o-Meter，结合妻子Wife与温度计Thermometer的自创单字）”。

宫本茂表示，他的妻子原本对游戏毫不关心，即使当年红白机《超级马里奥兄弟》与《俄罗斯方块》红透半边天，她依旧无动于衷。而首次的变化则是发生在他女儿游玩N64《萨尔达传说：时之笛》时，他的妻子开始会在旁边观看游玩的过程，当时他开始觉得说不定有机会能让妻子也投入游戏中。

因此宫本茂选择了N64《动物之森》，并以这款游戏“不会有敌人出现”的说辞，成功说服妻子拿起控制器与女儿一同游玩。后来又从自家所饲养的狗得到灵感，制作出NDS《任天狗》，改变了妻子对于游戏的观点。后续的《DS脑力训练》更是让妻子产生熟悉切身之感，并注意到游戏的互动乐趣。

最后则是在2007年2月14日的情人节，深夜晚归的宫本茂听到家中有玩Wii的声音，本以为是妻子是等着要送巧克力给他，结果发现妻子在玩当天才放出的“大家一起来投票频道”，不主动下载更新是不会有的，而且先前宫本茂并没有推荐过，因此这次是他妻子自己有兴趣而主动接触的。

宫本茂表示，现在他妻子不但玩《DS脑力强化训练》中收录的小游戏《马里奥医生》比他还厉害，而且喜欢制作家人、亲戚与邻居的Mii肖像展示给大家看，妻度计的指标可说已经达到顶峰，从一个对游戏漠不关心的人，转变热衷于游戏的玩家。而透过Mii让创作的乐趣觉醒，可说是迈向游戏创作的第一步，宫本茂并开玩笑的表示，将来如果妻子能制作出独特的东西时，那他就能退休了。

**◆均衡**

宫本茂还非常注重“均衡（Balance）”，他强调任天堂并非多元化经营的企业，全体员工都是为了提供游戏娱乐而努力，因此能设计出充分理解娱乐本质且相当均衡的游戏硬件与软件，他也强调想制作新的产品时，程序设计师（软件）与工程师（硬件）的良好沟通是非常重要的。

而在获得广大回响的Wii控制器方面，宫本茂表示Wii遥控器并不是一个人做出来的，任天堂的做法是让许多团队共同开发，各团队基于“想提供新的玩法”与“也能玩现在的游戏”而提出许多点子，朝向Wii所诉求的简单的控制器的方向迈进。

在软硬件两方面的专家们反复的意见沟通与交流之后，决定了大家所看到的Wii遥控器设计。宫本茂表示当他以游戏创作者的角度来审视时，感受到自己以往的梦想将有可能实现，他也强调这是其他硬件平台所无法做到的，同时也呼吁全世界的游戏创作者们能考虑给崭新风格的玩法更多表现的机会。

**◆风险**

宫本茂当然也有“风险（Risk）”意识，他表示从前社长山内溥的时代，任天堂的员工就被鼓励要“做与众不同的事”，不过与众不同相对的就会带来风险，他表示之前像是NDS的硬件，以及《任天狗》等软件也都是相当大的挑战，但这些挑战都远远不及Wii的革新设计。

宫本茂表示，前一代的NGC主机老实说是个半调子的产品，虽然当初有考虑到广大的玩家族群，而设计了特别大的按钮，不过这对于平常不玩游戏的人来说还是太复杂了。后续在Wii的开发上，任天堂进一步强化扩大玩家族群，并贯彻与众不同的理念，采用了比硬件效能提升更为革新的设计。

领导Wii发展方向的宫本茂，于是在公司内担任起成为此一革新设计的传教士，说服游戏制作人们此一设计可以做到以往所办不到的事，不过他自己对于Wii遥控器仍旧抱持着不安，直到去年E3Wii首度公开展出并获得广大的回响后，心中的大石才真正放下，自己先前一肩扛起的风险终于有了回馈。

# 非正常人类の游戏研究中心

## 游戏选取日期
## 2.9-2.22

**主任 宇多田**



脚上的伤和手上的伤好了很多，玩游戏是没什么大碍了，前一阵子没能好好玩游戏，PSN的奖杯排名掉了七百多位，果然奖杯控们都是很恐怖的存在啊！这阵子主要是在填《The Run》的坑，虽然这游戏玩的我是要多无语有多无语，但是坑挖了总是要填满的，游戏最后一关的地下铁那里还是很有感觉的，这也算是本作唯一让我觉得不错的地方，其余的就是各种离奇的撞毁判定以及那蛋疼无比的甩尾系统，咬着牙坚持把这货白金了之后估计自己是没啥心情再支持NFS系列了……

**科员 蔬菜汁**



好快啊，到了评分的时候了，本期要参与的大餐主要有《new loveplus》，诱惑多多的《new loveplus》，如梦似幻的《new loveplus》。总之这次的评分至少小编觉得会有那么一点有失公允。尽管现实中的小编迫于生活和父母的压力，假装对三次元的妹纸产生兴趣，但是其实内心一直是把二次元的妹子放在第一位，对于吾辈来说，这是一个很大的局。"圣战"尚未成功，宅男仍需努力。最后，也对《二次元领域》这款游戏比较期待，到底会怎么样呢？赶快开始试玩吧，已经破不急待了。

**清洁工 小沛**



这段时间的好游戏不少，《生化危机 启示录》中的名字还没变成紫色，像什么《铁拳3D》、《New Love Plus》、《剧院节拍》之类的又发售了，玩不过来啊！以下没有评《铁拳3D》，我就在这里简单说两句吧。本作附赠的电影比较超值，因为之前看过中文字幕版的，所以本次纯粹是补一下3D的感觉，可惜效果一般。游戏方面就略微差一点了，模式较少，也就是100连胜还有点挑战性，但特殊关卡的挑战条件又太单一，反正这个游戏就是fans必备，在系列游戏中表现平平。

**被研究 赤银**

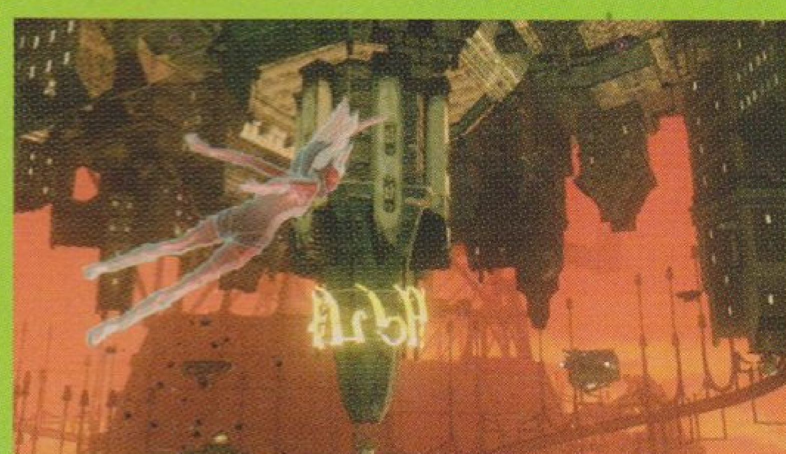


最近入了自己人生第一二本PSV游戏，不由得发现PSV上怎么尽是半成品的作品，倒不是说游戏质量不过关，而是明明还应该继续做下去才算完，却停在一半为续作留下梗，真心伤不起啊。对了还有各种复刻的完整版。《P4G》终于公布发售日了，6月份有些晚啊，4月份有《机战Z2再世》，3月份有《俺妹2》，如果放在5月就正好了。和其他复刻游戏相比感觉《P4G》算是比较厚道了，各种新系统新剧情新P新换装等等，相信会是一本满足。由于上期丢失钱包的影响《NLP》尚未入手。

---

**34分**

## 重力眩晕



PSV

SCE
2012年2月9日　1人
动作冒险　15岁以上

本作是由曾经制作过《死魂曲》的外山圭一郎负责研发，玩家扮演的是一名叫做凯特的失忆少女，她被神秘猫型生命体赋予了操控重力的神奇能力，我们将利用此能力展开拯救空中都市的奇妙冒险。

推荐人群：
- 支持原创游戏的玩家；
- 奖杯控；
- 另类动作游戏爱好者；
- 所有入手PSV的人

好久没遇到过这样让人眼前一亮的原创游戏的，游玩过本作之后我再次感慨如今游戏业界原创的匮乏，本作借助着"重力感应"这个新奇的玩意一下子勾起了玩家的兴趣，如果说试玩版已经让人觉得非常不错，那么当你玩到完整版之后这种感觉会更加的强烈。游戏的音乐让人有一种"这曲子就应该属于这款游戏"的感觉，画面也非常漂亮，总之这游戏棒极了！

很怪的一款游戏，创意多多，控制方式也很多，初上手时不是很习惯，头晕脑胀，不过确实也很酷。给我的感觉倒不像是一款游戏，更像是一个测试PSV技能和展示控制方式的一款测试软件。使用触摸屏进行控制滑行的时候，力度小了的话屏幕不会识别，比3DS屏幕需要的压感要大一些，不知道这样需要大压感的游戏会不会对PSV屏幕的损害更大，心里怕怕的。

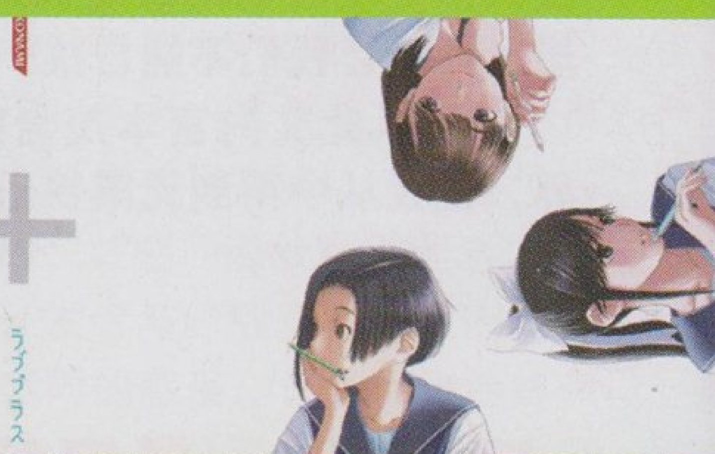
PSV最近小小地爆发了一下，包括本作在内，还有这次没有评分的《墨鬼》都表现不错。虽说这些都是原创新作，期待度不如传统大作，但优良的品质不容否认。这款游戏的创意很好，让人耳目一新，就是操作起来手舞足蹈只适合在室内不打扰别人的情况下游戏。画面比较另类，和主题配合得很好，由于玩法独特所以新鲜感十足，算是新时代掌机游戏拓荒者。

游戏整体充满新意，靠重力控制在城市里、城市间穿行的感觉非常不错。可惜正如我左面所说，故事前期留下的各种伏笔和谜团最后完全都没有解开啊。游戏内容也是不够充实，没有难度选择导致通关一遍之后只剩下二十个挑战以及3个隐藏怪物，虽然对应DLC服装、任务和剧本但是目前为止仍未上架。此外战斗中只靠反复重力踢击的战斗方式稍显枯燥。

---

**34分**

## New Love Plus



3DS

KONAMI
2012年2月14日　1人
恋爱养成　15岁以上

本作角色建模完全重新制作，女主角们在游戏中将会呈现更加精细可爱的动作。随着平台转移至3DS，本作的画面也大幅提升，玩家还可以利用3DS的陀螺仪机能模仿现实中拍照方式为自己的女友拍照。

推荐人群：
- 全民妹子追随者；
- 前作深度重度人群；
- 恋爱养成类游戏爱好者；
- 各种宅男……

虽然从来不玩恋爱游戏，但是我还是知道这货的影响力的，之前NDS三版齐发的壮观景象还历历在目，这次3DS依旧如此，不过入手条件比之前更加苛刻，如果说前作一下入手三个版本的玩家是有爱的话，这次能够入手三款不同版本的限定机器就是神了。游戏因为平台的转变画面变好了很多，和女友之间的互动也比前作更加优秀，拍照模式也很有趣哦。

个人觉得操作画面、人物状态方面等在内的要素都不是很给力，与DS版相比没什么太大变化，主题曲MV也挺失败的，三个妹纸都圆润了，而且感觉像是为了揽客而从幕后被人推到了台前，就连脸上的笑容也笑的好勉强啊。虽然加了好多料是没有错，但就是感觉不感到之前DS版的那种亲切了，好像有什么奇怪的东西也被内田弄进来了，PS：他的头更秃了。

话说NDS前两作让我很头大啊，虽说有好心人给汉化了，但日语对话让我很是头痛。本作的画面大大进化了，很多功能只有日本玩家才能用，另外是正版嘛，汉化是没希望了，只能看着赤银自己HIGH，我只有流口水的份啊。陀螺仪看女友很邪恶啊，随处约会的地点也可以是厕所。本作非常赞！但对于日语不行的玩家简直就是煎熬，希望神游什么的赶紧努力吧。

嗯……我觉得吧，这个游戏操作、画面、系统、游戏性都不是重点，重点在于你是否有"爱"。爱一个人会在乎TA的身世、家庭、外表和内涵么？不，有爱的话这些都不重要。嘛当然，爱一个人会想要更多的了解TA，所以本作中新加入的各种事件才是女婿们最希望见到的。并且细微之处见真情，表情动作服饰等细节上的功夫才是本作的进化之处所在。

## 34分

### 剧院节拍 最终幻想




3DS

SQUARE ENIX
2012年2月16日 1人
音乐节奏 全年龄

本作是为了迎接今年《最终幻想》系列诞生25周年而特别推出的音乐节奏类游戏，在本次的游戏中玩家将操作《最终幻想》系列的人气角色演奏游戏的经典曲目，从而让掌管音乐的水晶再次恢复光芒。

推荐人群
最终幻想死忠；
喜欢FF系列音乐的人；
划屏爱好者；
喜欢音乐游戏的玩家

作为FF系列的死忠，FF系列的音乐留给我太多太多美好的回忆，游戏的玩法很简单，只要触摸下屏幕即可，有时需要根据指示进行滑动，看似简单的操作在高难度下简直是变态，看着屏幕中呆呼呼的角色和怪物战斗，时不时还能出现个召唤兽，感觉非常有趣，不过遗憾的是收录的歌曲还是有些少，后期DLC的大坑就看咱们越不愿意跳了，SE你好样的……

很有意思很有创意，玩的时候小编们不是呵呵傻乐就是大喊大叫。原本以为本期的重头是《new loveplus》，没想到不怎么看好的游戏反而给人留下了深刻的印象。节奏感很有、音乐也都是大家都喜欢的，不管是不是系列的忠实玩家，都可以从中得到莫大的乐趣。音乐、节奏、画面的平衡感都很好，虽然怎么看都是小品级的游戏，不过很招人喜欢，真心可人爱。

音乐游戏做到这个份上应该是将游戏性提升到一个新高度了。首先是曲目非常有感觉，都是经典名曲啊，起码我喜欢的那些都有。其次是人物选择和升级等等的设定非常有趣，为音乐游戏加入了角色扮演的要素，游戏性也因此而增加。最后就是适应各种玩家的挑战性了，本作的难度挺高，但简单难度又非常亲民，无论高手还是初学者都可以从中找到游戏的快乐。

我个人觉得，音乐节奏游戏最重要的是其中的歌曲有多么的讨玩家喜欢。对于本作来说，我只能说它的粉丝向太重了。如果是一个没有接触过FF系列的人，虽然他可能会觉得这音乐挺好听的，但是会为了这样如此一个小品之作花上四五百的软妹币把它请回家么？就连对FF有些感情的我都不禁犹豫而胆怯了。再有和多数音乐游戏一样，高难度下实在是自虐。

## 29分

### 二进制领域



PS3 X360

SEGA
2012年2月16日 多人
动作射击 17岁以上

本作是由《如龙》系列团队担当制作的一款第三人称射击游戏，故事以西元2080年的日本为舞台，以区分物质与生物的生命为主题，描写了在未来世界中人类与机器人之间的冲突所交织而成的故事。

推荐人群
动作射击游戏爱好者；
支持原创游戏的人；
如龙团队的拥簇?
喜欢培养好感度的玩家……

如龙团队的这款原创作品素质并没有大家期待中的那么好，只能说是一款中规中矩的游戏，当然对于大胆尝试原创游戏这一点我们还是要给予肯定的！射击游戏加入对话选项培养好感度这点比较新颖，不过如果选择错误导致队友好感度下降的话，之后战斗中你就会看到他消极怠工的样子，这使得我们经常弄出一些笑话，最后本作射击的手感还算是比较不错的。

游戏中出现的敌人种类很多，各种各样的机器人有点应接不暇，枪声给人的感觉很清脆，但是时间长了就有点刺耳，因为有点接近划玻璃的尾音，耳朵长时间接触真的会产生负超荷作用吧。剧情还没来得及展开，不过很看好这个故事的走向，希望是个不开天窗的大喜剧。游戏中出现的武器也很丰富，有趣的是，敌人的一些机器人在某些情况下会自己人打自己人。

本次评分当中个人最不感兴趣的作品，本来想劝宇多田改成《铁拳3D》之类的，不过看着家用机游戏的比重有点少，所以还是评它吧。字数浪费得差不多了，本作主打科幻色彩，所以喜欢真实战争的玩家就绕道吧，剧情天马行空，主要是打机器人，并突出了小队作战概念，射击游戏加入对话选项或者作战指示这点感觉很奇怪，有时候根本不知道该选哪个啊！

好吧，了解我的同学都知道我想要说什么了，第三人称射击游戏赤裸无爱啊。画面风格人设剧情等等都不讨巧，说实话我真的在这个游戏里找不到任何吸引我的要素（众多声优只认识其中三人，久川绫、皆川纯子和山寺宏一……可那人物造型呢）。话说为什么大家看好它？就因为是名越稔洋如龙团队的作品？好吧，我还是不要做太多多余的评论了。

## 31分

### 阿修罗之怒



PS3 X360

CAPCOM
2012年2月23日 1人
动作 15岁以上

身为主角的阿修罗遭到八神将的陷害背上了杀害神皇的污名，回到家中的他发现妻子遭到杀害，而女儿则被抓走了，愤怒无比的阿修罗虽试图夺回女儿，但被八神将击败坠落至下界，但是他势必会回来的。

推荐人群
动作游戏爱好者；
热血型玩家；
复仇类游戏迷；
QTE超人……

C社今年主推的动作游戏终于来到了玩家面前，游戏人设很新颖，不过不怎么对我的胃口。而从游戏手感来看本作还对得起C社ACT的金字招牌，但众多的QTE有些画蛇添足，本来好好的一场战斗充斥着众多的QTE，难怪网上有很多玩家戏称本作为"QTE之怒"。不过抛开这一点来说本作还是相当不错的，从画面到音效都十分爽快，阿修罗帅的一塌糊涂啊！

这个，出乎意料之外的好玩啊。汉子那个喊叫声还真是浑厚，不过太单调了，如果下次加入一些节奏就更完美了。画面极具威慑力，出现的BOSS都大到吓人，而且还有很多有趣的镜头，比如徒手接导弹、酷毙了的最后一击等等。战斗场面非常宏大，不过也不全都是大场面制霸，也有很多必须依靠技术才能通过的关卡，将蛮力与智慧很好的彰显在主人公的身上。

游戏版的"天龙八部"在先期宣传得非常火爆，试玩版则给我浇了一盆冷水，最终版也没有太多的提高。本作的QTE实在太多，有用的没用的都是QTE，实在太烦了。画面风格是我非常喜欢的，因为我个人对什么宗教啊、神话的之类非常感兴趣，不过色调偏单一。游戏过程算是火爆，打法也比较多样，我倒是对接下来的DLC非常有兴趣，就是有隆参战的那个。

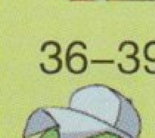
虽然地上战时还算蛮有魄力，可同样是空中战，本作中完全没有《重力眩晕》那种速度感和爽快感，以一敌多的无双感也较弱，对巨大敌人的征服感和帅气程度也很牵强。佛教神话和科幻SF融合的风格很诡异，剧情各种超展开让人有些跟不上节奏。嘛……不过不能不说有些地方还是很燃的，虽然主角永远杀不死吧。话说男主角的名字我总听成阿斯兰呢。

# 研究中心公告

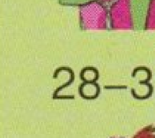
最近我的一位好友（其实就是总在我专栏里写文章的潘多拉）疯狂的购入一些比较老的主机，比如XBOX、NGC、N64等等，这家伙的目标难道是全机种制霸么？说到这个全机种制霸一词，不知道是什么时候流行开始的，今天小熊就用一个强迫症的身份在这里和大家说说关于这个"全机种制霸"究竟应该怎么理解。现在很多人喜欢说自己全机种制霸，这里无非就是WII、PS3外加360，这个样子我觉得叫次世代制霸更合适一些，既然是全机种就得要全才行啊！不说早期什么雅达利，最起码得从FC开始吧？另外这个全机种分不分型号呢？比如PS和PSone算一台还是分开算呢？掌机要不要算呢？PSP1000和2000要不要分开呢？这样研究下去估计世界上没几个人能做到真正的全机种制霸……说这个无非就是自己的强迫症又犯了，但是个人感觉这次真的不是随便可以用的，想想国外一些游戏收藏达人，什么机器都有的那种才说自己全制霸，所以每当我遇到说自己全机种制霸的人时，都会追问下去，好吧！大家可以当我是神经病无视之……最后，潘叔你要加油啊，争取早日全机种制霸，我看好你哦~

### 评分细则：

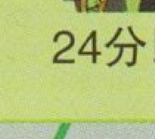

40满分——能研究我们的患者


36-39分——完全康复的患者


32-35分——轻度康复中患者


28-31分——轻度抑郁型患者


24-27分——严重暴力倾向者


24分以下——放弃治疗的患者

# くまの部屋




小熊专栏第三十期！悲剧的手脚负伤之后，小熊无奈又在家里工作了一个星期，因为左手手指受伤所以打字速度严重下降，用两根食指在键盘上打字感觉就好像是刚学会用电脑的老年人一样，虽然看上去有些傻但是其实也蛮有趣的，而且最神奇的是我在适应了几天之后居然可以用两根手指飞一般的打出字来，朋友戏称我有练二指禅的资质。最近入手了《最终幻想XIII-2》的原声CD套装，可是里面的特典DVD居然是张锁区的盘，SE你也太小看我们这里的国产DVD了，那是任何区域任何版本都可以无视的啊！实在不行咱还有日版的PS3，所以说你锁区有个啥用啊……（这里只是纯粹吐槽而已，咱早已对日本影像制品的锁区麻木了）

之前我在专栏里介绍过限定版的PS3主机以及PSP，这期咱再来介绍几款限定版的3DS，如今不论是什么游戏，只要稍微有些名气都喜欢出个限定版榨一下Fans的钱包，而这限定版出货量却是越来越多，各式各样的限定主机总有那么一两款符合你。如果有自己心仪的限定版主机，虽然会贵上一些但是肯定更有收藏价值，而且现在购买限定版主机完全可以根据机器外观选择，即使游戏不喜欢也可以转手卖掉，说到这里咱很郁闷，最近我一直在找寻一张日版限定的FFXIII游戏，可以要么就是天价要么就根本没有，那些买了限定版机器的兄弟们，你们就没一个不想要那游戏的吗？如果读者中有谁能搞到这游戏一定要联系咱啊！日版或者港日的限定游戏都可以，中文版的就算了……回归正题，这期「くまの部屋」的主题就是"限定版3DS"。

## 《王国之心3D 梦降深处》

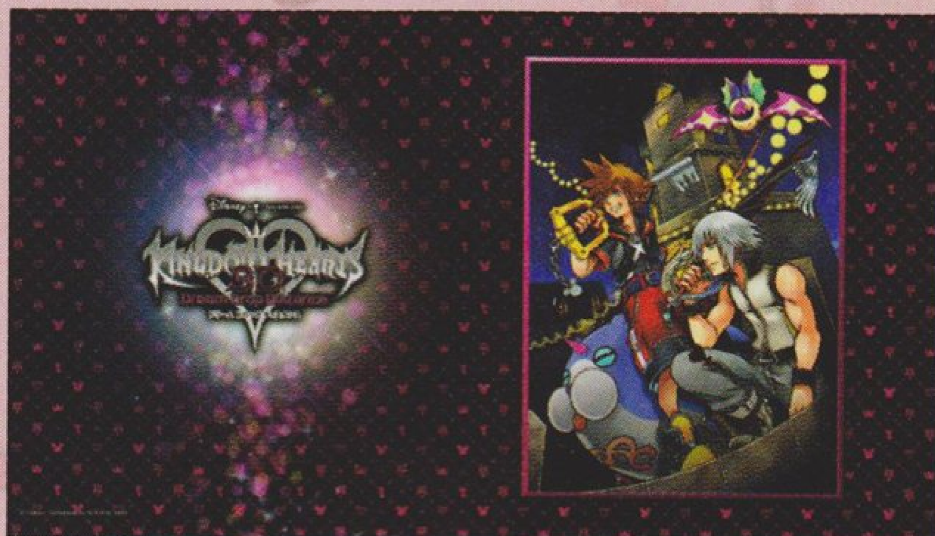



本作故事讲述《王国之心 二次编码》之后，主角索拉和利克参加大师资格考试的过程和其他冒险中的遭遇，两人将会身着全新服装参加钥剑大师资格考试，而资格考试内容则是要解放"因睡梦而封闭"的世界，睡梦的世界之中充斥着被称为"梦魇"的黑暗存在阻挡在索拉和面前。而本作的特色之一则是加入了主角的援护伙伴"精灵"，在打倒一部分的"梦魇"之后，就可以得到新的精灵伙伴角色，辅助主角并进行各种互动要素。成为援护伙伴的"精灵"可以和玩家连携攻击：索拉可以直接和"精灵"合作，进行物理的连携；而利克则是将"精灵"的力量寄宿在自己身上强化能力。

游戏也收录了系列首创的双主角切换系统，交互操作双主角的索拉和利克。本次游戏还活用了3D功能，采用新的战斗系统，讲求速度感、距离感、立体感的滑行、弹跳等动作，让以往系列游戏的爽快感更为深入。玩家将可以按下Y键使出"自由连贯动作"在墙壁和竿子等物件间飞跃移动。而在自由连贯动作中还可以按下A键可以使出"自由连贯攻击"，可以踢壁使出反动大伤害攻击、或是大回旋切斩敌人。在战斗中满足特定条件的话锁定标志会改变，转为在下屏幕操作发动"真实转移"，真实转移会根据游玩世界关卡的不同，而产生各种操作和招式变化。游戏除此之外还新增了全新的敌人种类，以及利用AR扩增实境和"精灵"互动的要素。



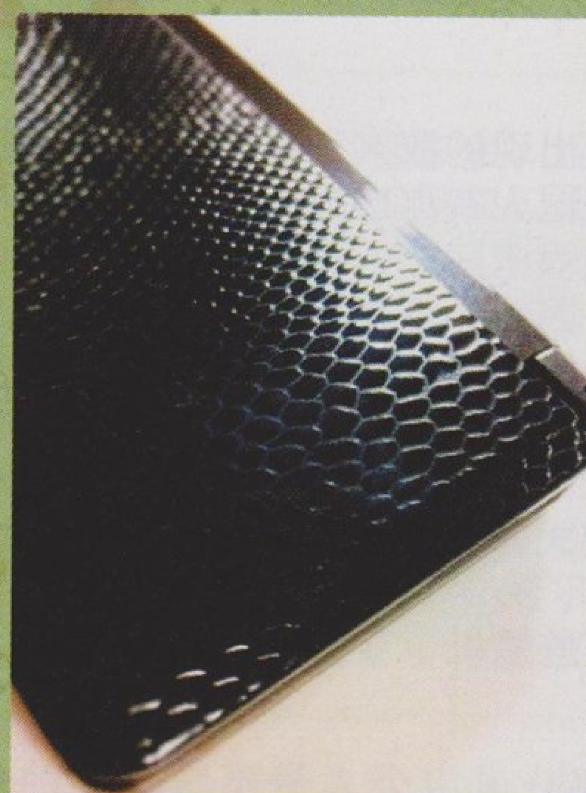

本作将新收入全新的迪斯尼动画作品，其中包括经典的《钟楼怪人》、《木偶奇遇记》、《创：光速战记》以及《美丽新世界》等。游戏将会在今年的3月29日发售，普通版游戏的售价为6090日元，限定版主机套装"王国之心3D 梦降深处KINGDOM HEARTS EDITION"售价21090日元，还有"王国之心10周年纪念BOX"售价为15000日元。



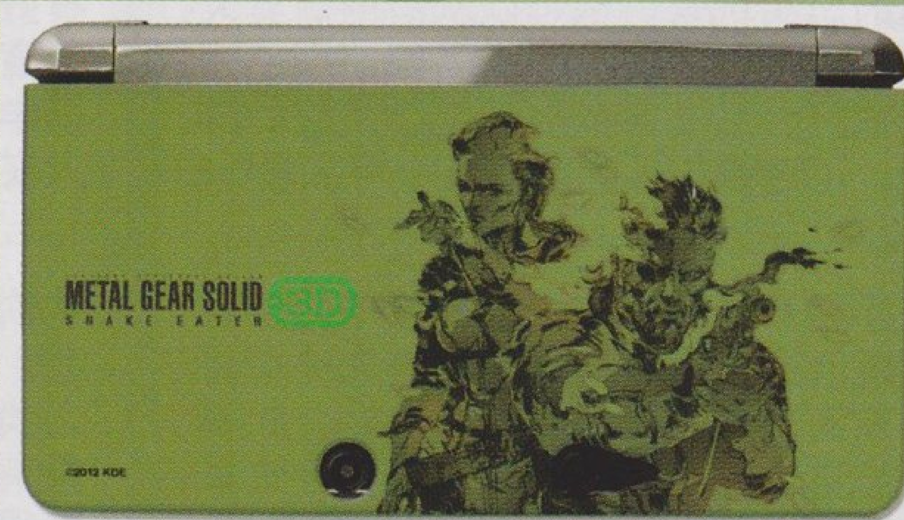
## 《合金装备 食蛇者3D》

本作是以曾在PS2平台上推出的《合金装备3 食蛇者》为基础制作的移植作品，故事讲述了Naked Snake被人们称为BIG BOSS之前的经历，可以说是描写MGS系列"原点"的作品。本作将会新增使用下屏幕的地图及装备变更功能。还有利用摄像头拍照，反应在Snake身上的"原创迷彩"，还有利用陀螺仪机能游玩的场景等等，这些都合理运用了3DS众多独特机能。



游戏预定在今年3月8日推出的，官方正式发表同捆游戏的限定版主机套装"METAL GEAR SOLID SNAKE EATER 3D PREMIUM PACKAGE"，本次限定版主机将在KONAMI直营的网络通贩网站采用数量限定的抽签销售方式推出，定价22980日元，可以说是非常珍贵的限定版主机。机器由特殊的黑色蛇皮来包覆外壳，呈现出独特的符合游戏主题的质感。除了主机和游戏之外，这个套装还会附赠两枚游戏透明资料夹作为特典。另外，先前公开将会由HORI推出配件组合，将会内含游戏主题的3DS主机收纳包、可贴于主机外壳以及内侧的迷彩花纹保护贴、以及墨绿色的触控笔，这个套装的售价为2981日元。










圣衣神话
鉴赏区

# 海斗士赏析




















## 《New Love Plus》




之前介绍的两台限定版3DS都是还没有发售的，接下来这个貌似本期卷首中已经做过足够多的介绍，所以我就不多介绍什么了。《New Love Plus》推出了3种包装的限定版主机，包括“NEW爱花豪华组合”、“NEW凛子豪华组合”以及“NEW宁宁豪华组合”。可以看到这三种限定版主机都是以黑色作为基础色，机身上分别印刷上了爱花、凛子、宁宁的形象，要特别注意的是这次的限定版主机同样只在KONAMI直营的网络通贩网站上以抽签发售的方式贩卖，不过现在市面上有很多人都在出售自己获得的机器，价格也不是太离谱，对此感兴趣的玩家不妨找找看，这样要比在网站上随机抽签什么的方便的多，而且这次限定版主机想要同时收集全部三个，难度增加了不少，不过我相信这完全阻止不了对本作游戏无比热爱的玩家去挑战这看似不可能完成的任务。



# とある赤銀の偽紅魔館
スカーレット



不知不觉赤银来到电软已经快两年了，“赤银”这个名字和本专栏则似乎还要年轻些。不过……回想起来两年间真是发生了不少事情呢。第一篇攻略〈高达生存突击〉、第一篇特稿《伪宅科普教室 浅谈时间旅行、因果律与量子理论》，第一期的专栏、每一期的专栏，虽然很难说每一篇文字里都倾注了赤银百分百的热情，但是那熬夜打游戏、拼模型、赶稿子的每一刻现在却依然历历在目，仿似昨朝。不知还能有多少次，如现在这般想象着读者看到这行文字时的心情打下这字字句句，不知还能有多少次，有读者看着我的文字会心一笑又或是不屑一顾。不管怎样，在这里有我活过的痕迹。无论怎样，愿我们下期再见！

| GAME SOFTWARE GS | 游戏名称：某赤银的红魔馆vol.39 | | 2012年3月X日 |
|---|---|---|---|
| 新游戏推荐 | Dr.赤银 | 随电软附赠 | 中文版 |
| 铜版纸 | 人数无限制 | 2Page | 离别的18岁 |

## とある赤銀の怪物猟人
モンハンニア

我是一个猎人。

其实我的猎龄并不算长，半路出家的我并没有像很多资深猎人一般从小便在师长父兄的熏陶培养下磨练狩猎技巧。一切不过是个偶然，还记得那是我还处在叛逆期，为了摆脱家庭的束缚一个人开始旅行的时候。路过波凯村附近的雪山时不慎遭遇了正在附近觅食的轰龙迪加雷克斯，那时还对于狩猎一窍不通的我面对轰龙强劲强力强韧强烈的猛攻下束手无策毫无还手之力，情急之下不慎跌落山崖。侥幸获救的我遍体鳞伤地被波凯村的老猎人捡到，带回了村中救治。巧合的是他竟然把我错认为是狩猎协会派遣来支援村子的新米猎人，介于当时的情势，迫切需要一个容身之地的我也就将错就错，在老猎人的教导下开始了猎人生涯的第一步。

现在想想，其实那或许不过是老猎人不经意间发现了我身上成为猎人的某些潜质，想要拉我走上猎人之路而故意找的借口吧。实际上我谎称猎人身份在集会所登陆之后也没有发生任何的不妥，虽然制度的不完善也是原因之一吧，很遗憾之后除了我之外也没有其他支援的猎人来到波凯是了。不管怎么说，我作为猎人的人生就这样开始了。

虽然刚刚说到了潜质什么的，但是其实作为猎人的我也并没有什么可以称得上特别的过人之处是了。虽然各种武器都多少能够上手，但称得上炉火纯青技术娴熟的倒也没有几个。常用的武器是最泛用的太刀，还算尚佳的攻击力，不错的攻击范围和灵活度。给我足够的资源和装备道具准备时间的话，姑且没有任何怪物的讨伐任务能够难到我。嘛……和各种追求无伤、开火、最速、群虐的高阶猎人还是没法比是了。

作为猎人其实我有个不太好的习惯，那就是吝啬。倒不是会为了攒钱买房而省下升级装备的钱，素材足够的情况下我对于新装备的购入和升级反而是有些大手大脚没有节制的。（而且在这个洪荒的年代，置地买房什么的恐怕也只有地主老爷们才能做得到了吧。我等猎人有衣食御寒果腹已经是种奢侈了。）而这里我要说的却是别的方面。譬如我经常会因为省一瓶回复药而错过了回复时机，被怪物的一套猛烈连招送上猫车；为了省下一块砥石而把武器用到斩味低下才磨刀，结果造成整场任务中平均的斩味等级过低影响效率云云。这虽不致命，但却常常影响到任务的结果和报酬，以及为负责运送猫车的艾路们带来不必要的麻烦。这种吝啬有些时候反而会造成经济上的损失乃至任务的失败呢，所谓的得不偿失就是指如此了罢。不过还好，我的信心和身体还没有因此而受到不可挽回的创伤而从此一蹶不振。

虽然我也曾有过一些一起狩猎的同伴吧。但是由于猎人这个职业本身的性质，以及这个世事难料的悲哀世界现状，没有人能确定昨天与你一同狩猎的那个人今天是否还能活着踏上下一个猎场。曾经我认识的猎人们，要么已经负伤退隐，要么已经回老家娶妻生子，要么已经看淡世事转行做了村长，大多也都在这个世界销声匿迹了。虽然也有如我一般还死不悔改地为着猎人等级和勋章评价苦心战斗在最前线的人们，但这又能持续到几时呢？不知不觉间我也感觉有些累了，狩猎没有了往日的激情。为了攒齐一套装备、打造一把武器而废寝忘食，彻夜不休奋战的往昔的我，早已不见了踪影。当然，全新的猎场、未知的亚种稀少种怪物依然在不时
蠢动着我的狩魂，这也是我至今仍没有放弃，仍
不断提升自己狩猎等级的最大原因吧。

说了这么多有的没的无聊闲谈，想必大家已
开始厌烦想要催促我快些进入主题了吧。不过其
写这个本就没有什么想要表达的正题，不过是一
半生不熟的中老猎人在叙述他简单的一生而已吧。
人老了，总是会喜欢向其他人倾诉些什么吧，仅
而已。想来一个猎人穷极一生换来的只有那薄薄
张工会卡片，上面记录着自己光辉的足迹，却也
着那过程背后的心酸。其实，我觉得一个人的工
卡片是可以透露出他的性格与为人的。专修一门
器的执着，又或是百花齐放的样样精通面面俱到，
偏好协力任务的八方美人，又或是独来独往、形
影只的一匹狼独行侠。当然人生上作弊的痕迹有
也会在你的工会卡片上体现出来，于是免不了被
在背后指点唾骂……所以猎人们，善待自己的工
卡片吧，因为那就是你猎人人生的凝缩和体现啊。

时候不早了，下一个任务的时间就快要到了。于是朋友，让我们在猎场上见吧。



# 善人死亡人物剧情解析

剧透有风险！阅读需谨慎！剧透有风险！阅读需谨慎！剧透有风险！阅读需谨慎！剧透有风险！

## 永恒的背叛者：迪欧



如果说这部作品里有谁是个彻底的坏人的话，那么只能说就是这位帅哥了。自从他来到AB游戏中似乎就没有干过一件好事，从最初的老婆杀害、埋藏炸弹到陷害夸克，挑拨爷孙关系，以及以病毒抗体为要挟逼迫BP只有1点的主角西格玛协力后背叛痛下杀手，乃至各种BAD END中达到9后率先出逃的大半也都有这个人的份。不过这似乎也没有办法，一切都和他来这里的目的息息相关。虽然在聊天中迪欧自称是马戏团的第四代团长，由于父亲死得早而继承了马戏团云云，其实也不全是假话。他正是某个恐怖分子集团GREYDOLLS的第四代首领是了。世界某异端宗教团体FREE THE SOUL，其为了实现净化世界目的而成立的行动部队，虽然没有广为人知但也在世界各国受到警察组织的注目。成员全部是由教祖Brother早年夭折的弟弟的克隆组成，而迪欧本名力夫特则是第四代中最优秀的成员被选为头领，参加本次AB游戏是他神圣的任务，为了破坏Zero Boss的AB计划而派遣的工作员。一直不受任何人信任却还在演戏，确实像是马戏团的小丑呢。

## 超能力少女：四叶



前作的主角之一，由于其拥有形态形成场的超常能力而自幼曾经两次被绑架被迫参加封闭空间中的生存游戏。前作的最后终于逃出生天的她和同伴5人在乘SUV追踪事件的犯人时偶遇正赶来调查GREYDOLLS相关情报的埃利斯，与其向结识。由于其超能力的特点而被埃利斯所属的组织看中，几次劝诱之后终于同意加入。经过艰苦的研修之后作为埃利斯的属下开始执行任务，最大的目的还是为找到曾经上次9人游戏的犯人，当然还有协助组织制裁恐怖分子的恶行。由于某次任务中受到埋伏而被敌人捕获，后被埃利斯所救，因此开始特别崇拜和依靠自己的上司了。有一个哥哥，同样是超能力者参加了上次的9人游戏，二人一同加入组织，可以通过互相之间的心灵感应传递情报。本次被迫加入AB游戏就是为了靠她的超能力强化AB计划的效果，除了超能力之外性格任性调皮没主见头脑似乎也不是十分灵光，本并不大适合当特工的样子。不过其实心地还是很善良的，但也有容易激动过于私情化的不好一面。

## 神算特工：埃利斯



埃及与法国的混血而父亲是埃及的生物学学者。埃及出生，儿时由于父亲被美国挖角而迁居美国。但是由于父亲被恐怖组织GREYDOLLS看中其克隆方面的才能绑架而失去依靠，母女相依为命。有着极高数学天赋，并且凭借自己的努力终于加入了某个警察组织，只为了搜寻其父亲的下落。上一次得到敌人的消息赶往进行调查途中车子抛锚，正好遇到从她目的地逃出的四叶，由此为契机二人相遇了。由于有着共同的敌人而拉四叶入伙加入组织，在一次潜入行动中，四叶被抓，当埃利斯赶到救援的时候，发现四叶的身旁躺着自己父亲的尸体。原本为了找到父亲的线索而追查GREYDOLLS，现在则变成了向对方复仇。本次被迫加入AB游戏是为了利用她的数学能力，最快时间内破解迪欧所在组织的通讯密码，心算25位数字的三次开方质数分解不能不说也是一种超能力了。另外由于其感染了Radical6病毒而产生的自杀冲动，可以说是本游戏中死亡次数最多的角色没有之一了。

## 传说中的主角：天明寺



玩过前作的人或许都会很熟悉，不熟悉其实也没有关系。天明寺是他的姓，他的名字叫惇平。没错，他就是那前作中的男主角——45年后的样子。前作最后一直在追寻青梅竹马仓式茜的行踪，就这样过去了近50年。由于人类Radical6病毒和反物质对消灭发电站的悲剧而开始垃圾回收业的营生。被Zero Boss以“让你和仓式茜见面”为诱饵而自愿前来加入了本次AB游戏。夸克是他领养的孤儿，由于仓式茜的原因而放弃了追寻爱情的他，夸克的存在满足了他对于亲情的渴望。这次带夸克前来也是由于不放心其一个人留在地球。从迪欧的END中大家已经看到了人类所处的荒原，其实是月球才对，而天上“红色的月亮”才是因为反物质爆炸影响而不见天日只有波长红才能观测到的地球。最大的目的还是见到茜而已，然而夸克的存在也是他人生不可磨灭的一部分是了。

## 钉宫病少年：夸克



仅仅由于爷爷天明寺的原因而被无故卷入的无辜少年。性格开朗，平易近人。帽子左右奇怪的装饰其实是用来盛零食的箱子。还是婴儿的时候被天明寺所捡到，自此便如亲生爷孙般在悲剧的世界里相依为命。除了与天明寺的亲情之外在本篇中似乎没有太过闪耀的表现了，作为最初发病Radical6的人在大多数路线中都是被打了麻醉后睡到游戏结束，或是在打麻醉之前走失，被大家寻找着到了游戏结束。这里让我们来说一下Radical6吧。感染病毒后人的大脑处理速度会降到平时的根号6分之一=40%左右，于是对于感染者本人的主观来讲周围的其他人与时间便会像快进一般高速运行，大脑无法及时处理接收到的信息而令本人产生一种绝望感，最后出现自杀冲动。2028年12月31日，由于病毒外泄，人类陷入了一场无法挽回的悲剧中。夸克便是在这样的世界中诞生，但却依然健康幸福成长的新一代是了。

## 不可思议少女：菲



和主角同样有着穿越世界获得其他世界知识情报的能力，虽然作为第一女主角戏份意外的并没有很多，大多数场合她的存在依然处于谜之状态。或许是为了续作做准备吧。毕竟本作结尾，拯救人类的AB计划并没有成功。而负责前往Radical6泄漏地点阻止悲剧发生的她和主角之间究竟发生了什么？她的身世与真实身份究竟如何？二人感情的结果又会怎样？让我们且听下回分解好了。顺便再去拯救一下人类是了。

## 一切故事的根源：西格玛



何必隐藏，我们玩家控制的角色就是Zero Boss本人！好吧，说完这句话我可以去死了。想必所有玩家都会被这帅气英俊的设定图所欺骗了吧。其实我们一直控制的是主角45年后的身体=Zero Boss，虽然意识依然是22岁的青年，但是在其他人眼中却是67岁的老大叔啊。泪，菲你不要这样。由于主角有着意识穿越时空的能力，22岁时被绑架后意识穿越到了45年后的身体里，而45年后作为Zero的意识则回到了过去，试图拯救Radical6病毒的危机，结果却没有成功，为了再一次实现穿越，从45年后的身体回到45年前的西格玛必须穷尽45年的时间布下AB游戏的各种机关，只为了45年后年轻的自己穿越来时能够回到过去，再次挑战拯救人类的使命。当然，下次是否能成功，就要看玩家们在续作中的努力了。放心好了，菲妹子也会陪着主角一起穿越的。

最后，仓式茜妹子由于拥有和跨越时空的超能力者对话的能力，45年后的西格玛=Zero事先与她取得了联系，令她绑架了四叶、埃利斯、菲和西格玛等人。也就是说那个带防毒面具的犯人正是茜是了。

## 机械的青鸟：露娜



最接近谜团中心的人物之一。Zero Boss和仓式茜的女仆一般的存在，真实身份是GAULEM——泛用自律制御型劳动点子机械，机器人少女啊。受到Zero Boss的命令而参加AB游戏，目的是为了监视众人的动向，并且暗中防止游戏出现不测的情况发生，诱导众人的行动。然而由于机器人工学基础的3原则，对于身边发生的人类死伤无能为力而感到相当的自责。虽是机器人，但是性格善良温柔贤淑，愿意相信任何人，是游戏中为数不多的绝对值得相信的善良存在。自称拥有医师资格，常负责使用医学仪器和照顾病人。

## 次代的救世主：K



由于麻醉剂过量使用而造成记忆丧失的迷之青年。其实有着一张与主角完全一样的脸孔，真实身份是Zero Boss自己的克隆，同时也是其儿子一般的存在，真名是凯尔。将仓式茜作为母亲一般敬爱，由于仓式茜注定会在AB游戏中死亡而对AB计划持有怀疑态度。全身的盔甲是为了在月球上不会产生肌无力等负面身体影响而穿的；虽然面相很可疑，但为人彬彬有礼，虽然偶尔通过合理性思考而背叛他人，但是对于相信自己的人有绝对的忠诚。剧中暗示他将成为续作中的关键人物。本作部分路线中铠甲里的人其实是由仓式茜假扮。




# 电软漫画解说员

大明湖畔的读者!

最近，很多清宫穿越剧（比如《X锁X帘》、《马赛克惊心》等等）引发了很高的人气，到了又该商讨漫画剧本的那天，和塑料体格超人（看过上期汤米侠剧透照片的读者应该都很清楚这一点）商量的时候，他果然是因为去日本玩了一圈的原因吧，根本没心情想剧本，索性这次就干脆做一期清宫穿越吧~虽然剧情是参考了《马赛克惊心》没有错。有时候我也在想，如果真能穿越到清朝的话，最想做的是什么呢？对于在现实中差不多每一天都沉浸在游戏世界的我们来说，YY一下什么的最喜欢了，是不是啊少年？（推荐在老湿上课的时候开始穿越，争取在下课前结束~并返回现实世界~）

□插画／汤米 □编辑／蔬菜汁

## 读者来稿

圣诞节刚过的时候，收到了广东河源两个以漫画家为人生志愿的小朋宇——珑和瑛的漫画，讲述的是在圣诞节的时候，珑怀着一颗忐忑的心，向瑛表白的故事。虽然在我等看来，这种事真的见过无数次了，但是看到年轻人的这举动，总是会想起年轻时的自己，可惜当时一心沉浸在游戏的世界中，现在的心情呢？后悔吗？如果你也曾经有过一个想要表白，但是又错过的妹纸的话，请尽情享受这篇漫画吧~

**All about love!**
**情人节表白漫画!**













## 后序

感谢大家购买第319期杂志，并支持电软原创漫画！所以，以后也要“再来一本啊少年！”这是我们的约定~

最近收到了很多读者的漫画，其中包括天津读者前田庆次、广东河源的珑&瑛，以及江西贵溪读者“桐生越马”曹越。虽然这几个货大家基本都已经耳熟能详了，但是这次曹越小朋宇寄来的是剧本（据说），不过小编还没有拆封，好期待啊啊啊啊。

如果你对漫画也感兴趣的话，欢迎投递你的剧本，一张小图附一行文字解说尤佳。

欢迎大家写意见过来!

邮箱：85711797@qq.com

“我们从未放弃、我们一直在努力！”



东京体会篇

# 汤米手札




2月初的日本游终于在汤米花完身上最后一个子儿之后落下了帷幕，有关日本的繁华，相信无需汤米赘述。汤米今天想和大家聊聊日本人的素质——有些不吐不快的事情，汤米记录在下面，不做任何评论，请各位读者自己体会吧。

初到日本，汤米君来到某超市购买生活用品（蔬菜汁乱入：其实你就是去买XX杂志和漫画去的吧！！）。买完东西离开超市时，看见一位骑着粉绿色自行车的妙龄少女停在超市门前。一股清新之气扑面而来。这位少女下车之后，径直走入超市购物。街边停着她那辆崭新的未上锁的自行车以及车上那全球闻名的LV包包。汤米呆立了一阵，一种“骑上就跑”的冲动涌上心头。虽然汤米很想用实际行动告诫这位少女“地球是很危险的也是很残酷的请你不要这么天然呆好不好”，但是汤米好歹也是见过世面的主。一阵莫名的失落之后，汤米若有所思离开了超市……

之后的几天，汤米数次进出东京各大OUTLETS,也就是折扣购物卖场。卖场中一般都有一个类似中国“大食代”或者“小吃广场”这样的饮食区。很神奇的是，每个人坐下都把衣服背包往座位上一丢，就跑不知道哪里买吃的去了。汤米对身边的日本朋友说“你坐在这里照看东西，我去觅食”，他带着疑惑的眼神看着我，并号称“同往同往”。在买东西的过程中，汤米忍不住每隔10秒伸长脖子瞄一眼行李还在不在，提心吊胆买了一碗拉面。坐下进食的过程中汤米突然觉得自己挺可悲，这种“随时保持警惕”的习惯，似乎已经深深植根入我那卑微的心灵……

上飞机之前，汤米带着重重的行李坐地铁，需要乘坐地铁站内那种直上直下的厢式电梯。因为前面人比较多，电梯前自觉地形成了一个小型的列队。轮到汤米时，汤米发现自己的行李太多，进不了电梯，但是其实电梯里还是很空，再进去2到3个拎着小包的上班族完全没有问题。于是汤米用不熟练的日语要求站在身后的乘客先进电梯。后面那人坚决不肯，硬是看着有点空荡的电梯离开了……汤米当时就想说：你这家伙执念的有点傻你知道不？但是之后马上就否定了自己的想法，也许就是靠着这种傻，社会才会变得如此有有序。

某天晚上，汤米和东京的朋友去居酒屋。这里经常有人喝得酩酊大醉，因此整体环境比较喧闹。汤米的位置离店员的工作区比较近，闲聊之间，一位客人递上一个笔记本电脑包，说是在隔壁桌捡到的，店主急忙躬身表示感谢。过了大约30分钟，一个年轻人急匆匆进店，问店主有没有捡到一只包包，店主将那个笔记本包径直交还年轻人，没有多问一句话。汤米再次感到一丝蛋疼……

在东京的几天时间里，这样的事件不胜枚举，汤米挑选了比较有代表性的几件与各位读者分享，在叙述的最后，汤米只想说一个字：唉……

最后，汤米君在这里做个小小的广告，汤米的漫画《微光的诗》即将在各大漫画网站开始连载，虽然更新速度很慢，但是仍旧是汤米君的一片心血。各位读者看到本刊的时候，应该已经可以在网络媒体上读到这本漫画的第一章节，是免费阅读的哦，所以还请各位读者多多支持了。这里放出漫画的封面和某张内页，看看合不合读者您的口味呢？



# 日志 ~大航海~

2月

## 2012年2月24日

中间隔了一期没絮叨，忽然不知道该说些什么了，中间发生了很多很多事，最重要的一件就是裤衩鼻涕超人汤米抛下了背靠背的战友，一个人（或许还带了一个妹纸），去日本玩了一圈。事情的经过是这样的，在1月17日的时候，裤衩超人忽然发来留言说“我在吃爱心便当！”，我很是心惊胆颤，因为这本杂志毕竟是全年龄的，你说的爱心便当到底是不是内个啊？魂淡！于是我岔开了话题，没有理他，也许后来的一系列事情都是以这件事为契机展开的吧，【望天】。1月底的时候裤衩超人说他要去日本玩几天了，我的第一反应当然是“啊？难道是提前给我打招呼让我准备护照，一起在那边背靠背战斗吗？”这样理所当然的想法，因为海那边的那个岛实在太可怕了，有很多“美少女”、“穿校服的美少女”和“穿水手服的美少女”诸如此类的怪人，如果没有肩并肩的战友保护“裤衩”你的后背的话，很可能会发生难以想象的时候，拯救世界的梦想也许会就此葬送也不一定呢，所以我一方面开始等待着汤米侠“裤衩”的启程通知，另一方面开始着手准备此次旅行的相关物资，要知道，对付一般“美少女”的话，简单的熟吗卡片相机虽然是足够了，但如果是对付“短裤美少女”和“水手服美少女”那种很腻害的怪兽的话，单反相机和镜头当然是必备品啊这是常识吧各位？就在我一心等待“裤裆”给我最后惊喜通知“一起走”之类的时候，他却从此杳无音信，可耻的匿了！这货还真就狠下心



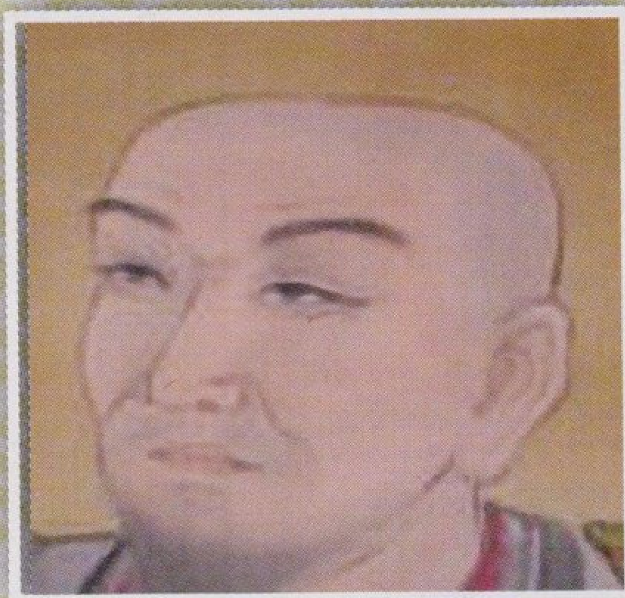

一个人去日本了！这货啊啊啊啊！后来，裤衩超人汤米在海那边的小岛度过了惨不忍睹、痛彻心扉、提心吊胆的5天，不过这些黑历史当然并没有在汤米后来刊登的照片和上期的漫画中有所记载。

战国摸板

# 战国英杰传

笑谈战国风云，坐看英豪末路·

文/雪飞



**高桥绍运**

高桥绍运（たかはしじょううん）：1548年—1586年。大友家家臣，吉弘鉴理之子，初名吉弘镇理，之后奉大友宗麟之命，继承了高桥家，改名为高桥镇种。大友家名臣，与立花道雪并称“大友双壁”。大友军在耳川合战中惨败后，人心思变，反叛不断，但高桥绍运却对大友家一直忠心耿耿，并最终用自己的实际行动向世人证明了何为忠诚。

## 大友双壁



高桥绍运于1548年出生，是大友重臣吉弘鉴理的二儿子。吉弘氏和大友氏同出一门，也是名门中的名门。吉弘鉴理与户次鉴连（立花道雪）、臼杵鉴速并称“丰州三老”，都是大友家鼎盛时期的重臣。

高桥绍运小时候便沉着冷静，遇事不慌，并且沉默寡言，但却非常勇敢。镇守岩屋、宝满城的高桥鉴种私通大友氏的仇敌毛利氏，发起了叛乱，吉弘镇理随父兄出征，立下了战功。之后，大友宗麟命令吉弘镇理继承高桥家，吉弘镇理改名为高桥镇种，并负责守卫岩屋城和宝满城。从此，高桥绍运成了立花道雪的助手。1570年5月，高桥镇种剃发入道，号绍运。

1578年，大友氏在耳川合战中惨败给岛津氏，损失了大量家臣，走上了衰退的道路。此时，肥前的龙造寺隆信、筑后国的筑紫广门、筑前国的秋月种实等人开始侵略大友氏的领地。此时，由于大友宗麟在日向国、筑后国方面与岛津氏、龙造寺氏战斗，几乎无法派遣援军增援筑前国。高桥绍运守卫的筑前国被孤立在敌人中。高桥绍运和立花道雪携手同心，大败敌军，全力保住了大友家的领地。高桥绍运的长子高桥统虎在战斗中表现极为出色，立花道雪非常欣赏他，于是，立花道雪向高桥绍运提出希望能让高桥统虎继承立花家的要求。

因为高桥统虎是高桥家的长子，是高桥家重要的继承人，所以高桥绍运一开始并不答应。不过，立花道雪数次恳求，并对高桥绍运说道：“我一生戎马，现在已经七十多了，已经活不了多久了。可是，现在大友家逐渐衰退，周围的强敌虎视眈眈。我死以后，只剩下你一个人支持了。现在你有两个正值壮年的儿子，如果能让长子继承我立花家，那么，我死以后，至少能有高桥、立花两个名门能继续守卫大友家。”高桥绍运这下彻底明白了立花道雪的想法，决定把高桥统虎过继给立花道雪。1581年8月18日，高桥统虎和立花道雪的女儿立花　千代成亲，继承了立花家。传说在立花家来迎接高桥统虎前，高桥绍运对高桥统虎说道：“你要把立花道雪大人当成亲生父亲一样。”然后把一把名刀交给高桥统虎，继续说道：“如果道雪大人和我发生争执，你就用这把刀把我砍死！”

1584年，冲田　之战中，龙造寺军大败，龙造寺隆信自尽。大友宗麟立即命令立花道雪和高桥绍运趁此良机进攻筑后，恢复大友家的势力。最初立花·高桥联军势如破竹，击败了龙造寺军和岛津军，夺回了大半个筑后国。可是，1585年立花道雪病逝在军中，形势立转直下。大友家的名将在耳川合战中大半战死，现在净是些经验不足的年轻武将。而且，筑后盟主蒲池鉴盛战死，再加上立花道雪去世，大友方在筑后国的将士们反战情绪高涨。筑紫广门则趁机夺取了宝满城，高桥绍运只得停止远征，率军掉头抢回了宝满城。然后与筑紫广门议和，让次子高桥统增迎娶了筑紫广门的女儿为正室。

## 血战岩屋城



高橋紹運肖像　天叟寺所蔵

1586年，萨摩国的岛津氏为了在丰臣秀吉介入九州前统一九州，开始北上进攻大友氏。7月12日，岛津军到达太宰府。此时，吞并了九州八国的岛津军兵力已经达到了五万。而守卫岩屋城的高桥绍运，手下则只有763名士兵。家臣们建议高桥绍运找大友家要些援军，但高桥绍运却说：“现在家中已经派不出多少援军了。援军来的数量太少，则根本没有什么用处！”

岛津军7月14日开始攻击岩屋城，但直到7月26日才占领了外城，岛津军因为损失惨重，所以再三提出了对高桥绍运有利的条件，希望能劝降高桥绍运。可是，高桥绍运却毫不动摇，毅然拒绝了岛津军的劝降。

在两军激烈战斗时，岛津方的一位将领高声向高桥绍运问道：“大人为什么要为无道的大友家尽忠到这个地步？”高桥绍运答道：“在主人家强盛时，有很多人都争先恐后地立功，但在主人家衰退时，忠心不改依然为主人舍弃生命的人却很少。大人在岛津家灭亡时，也会为主人舍弃自己的生命吧？如果武士忘记了主家的恩惠，不能坚持忠义，那么他连禽兽都不如。”高桥绍运说完，不但是己方士兵深受感动，连岛津军的士兵也连声感叹。

27日，岛津军发起了最后的猛攻，高桥绍运虽然率领士兵们拼死抵抗，但人数毕竟不足敌军的五十分之一。岛津军的士兵们跨过同伴的尸体，逐渐逼近，高桥绍运带着不到50名士兵，退到了本丸内。下午5点左右，高桥绍运切腹自尽，享年39岁。残存的士兵们随后也集体切腹自杀，没有一名士兵投降或者逃亡。岛津军在这场战役中元气大伤，多名大将被高桥军击毙，士兵死伤数量高达4500名，之后不敢再继续强攻。高桥绍运用自己的生命为大友家争取了时间，确保了丰臣秀吉大军登陆九州的桥头堡。第二年，丰臣秀吉登陆九州，经过太宰府时对高桥绍运的忠义大为赞赏，说道：“现在的乱世到处都是以下克上，没想到在九州竟有这样的忠勇之士啊！并称赞其位“乱世之华”。

# 电玩三国志



## 第40回 PS系主机，再起！

□文/猴子



### 游戏路线的重新审视

PSP主机在问世初期，一直以精美的游戏画面和次世代的表现效果作为自己宣传的口号。从《山脊赛车》、《铁拳》、《横行霸道》到《怪物猎人》，PSP的路线一直很鲜明，那就是以发展掌机上的3D游戏为己任。作为以前许多游戏的移植平台，PSP的移植能力也是十分瞩目的，无论是2D还是3D，PSP的移植作品将PS和PS2时期的许多优秀游戏成功地制作到了掌机上。欧美制作的跨平台游戏更是不计其数，PSP的游戏效果体现了这台主机机能的先进，这在游戏界自然是没得说。有这些作品作为保证，PSP作为新时代的机能最强的掌机按说应该稳坐霸主交椅，但是一直以来，PSP的软硬件销量都比不上任天堂的DS。究其原因，是游戏在品质方面对玩家吸引得不够，还是因为PSP本身的软件种类不够丰富，这个问题一直在困扰着为PSP制作游戏的人。

从游戏品质来说，PSP的游戏并不落后。尽管做游戏的厂子不少，混水摸鱼的垃圾作品很多，但是用心制作的PSP游戏也一直不在少数。不过问题也出在这里：在PSP上比较多的游戏中，能够被称为完全新作的确实很少。无论是山脊赛车也好，怪物猎人也好，这些游戏本身已经是一个系列了，不能算是完全新作。有的作品虽然不错（像饱受争议的Manhunt 2），但是这些游戏在其他机种上也有推出。归根结底，PSP在国际游戏市场的魅力比DS逊色一筹的主要原因，还是PSP上原创的优秀游戏不够多。DS的《任天狗》、《脑白金》等游戏扩展庞大的玩家群使PSP玩家羡慕不已，毕竟自己喜欢的主机上缺少这样的游戏。不过这样的情况最近得到了改观，SCE亲自操刀制作了两个画面简单但是内涵深厚的游戏，打破了以前PSP主要靠画面吸引人的局面。这两个游戏就是《勇者别嚣张》和《战鼓啪打碰》。

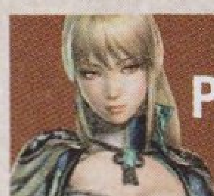


### 画面之外的游戏魅力

《勇者别嚣张》的画面只是早期SFC的水平，但是游戏的创意却是以前的游戏中不多见的。玩家需要扮演的不是勇者，而是专门对付勇者的魔王，从事的工作是营造迷宫、培养怪物、将侵入自己领地的勇者通通消灭。勇者的RPG反过来玩就是魔王的SLG游戏，玩起来感觉完全不一样了。以前玩家们在玩勇者类游戏的时候，往往在想魔王为什么要故意营造这么复杂的迷宫，派遣这么多送钱送经验值的怪物让勇者成长起来，再让他们用各种残忍的手段弄死自己，莫非游戏里的魔王都是自虐狂不成？见到了这个游戏之后，大家的认识又增进了一步：魔王是自虐狂不假，但是勇者并不像一般RPG里那样在魔王面前不堪一击，开始几关还好说，但是越到后来等级越高魔王就越招架不住。更搞笑的是魔王一旦被勇者找到的话，连反抗都没有就被绑了票——真不知道是怎么设定的，勇者不是来杀魔王的么，怎么改成打家劫舍大抢活人的强盗了？没有任何战斗能力的魔王只能等着手底下有勇无谋的怪物们拯救自己，手下的小弟们必须在老大被勇者带出洞窟之前将绑架者消灭，不然就只能眼睁睁地看着自己的首领被抓走，GAME从此OVER。真不知道为什么会有这么窝囊的魔王和如此无能的手下。不过话又说回来，如果不是这么设计的话游戏也就没什么意思了。正是因为《勇者别嚣张》如此有新意，玩家们才能够忍着被虐的痛苦把这个游戏一直打下去，说到头这个游戏还是自己虐自己啊。

《战鼓啪打碰》则是完全另外一种风格的游戏。游戏的角色是黑白剪影，在flash一样的背景上出现。而游戏的过程也极简单，只要按照PATA、PON、CHAKA、DON交替出现的节奏就按键可以控制烧饼一样的角色们移动、战斗，在刷怪、挣钱、收集材料之后生产出新的士兵，增强战斗力。之后的战斗随着流程的发展越来越难，玩家也会学到新的招式。虽然游戏的画面简单，但是看着一群烧饼依靠自己并不强大的力量和BOSS们死磕的时候，玩家们应该会理解到什么是坚持和努力了。简单生动的游戏画面，充满搞笑内容的游戏情节和适当的画面效果，使这个游戏的吸引力增加了很多。

SCE在进行了许多尝试之后，终于把游戏的内涵作为重要的内容加以重视，这对于SCE自己和玩家来说都是一件很不错的事情。首先PSP的游戏依靠这样的设计改变了过去专门依靠画面和声音效果赚吆喝的模式，其次这些游戏的开发成本比起那些声光形影的大作来说低了很多，制作起来更容易，游戏的软件也更便宜，玩家更承受得起。这一举许多得的事情，谁不愿意做呢。



### PS3的抄底和反击

在PS3最困难的时刻，SCE凭借着PSP的人气作品和创新思路，将日渐远离自己的玩家群重新拉了回来。对此，很多第三方也纷纷表示愿意跟PSP一起走。老任的机器虽然卖的好，但是“三玟”的可怕阴影毕竟令第三方们畏惧。所以在前途未卜的时候，多平台共同发展是很重要的。SQUARE-ENIX社长和田洋一就是这种观点的支持者。在DS火起来之后，SE考虑到自己的利益，毅然决然将《勇者斗恶龙9》做到DS平台上，开创了DQ系列在掌机平台上首发的先例。虽然当时PS2已经日薄西山，但是SE宁可选择画面只有豆腐块大的掌机DS而不选择装机量超过1亿台的PS2，对于SCE来说打击也是不小。不过你要是以为和田从索饭变成任饭那你就错了，旷世神作《最终幻想13》当时还在PS3上进行艰苦的开发（拍肩事件尚未发生），而和田也表示，他们把DS、Wii、PS3当作未来的三大主流机种（Xbox360被彻底无视，负责微软日本游戏事业部的泉水敬泪目），会在这三台机器上投入最多资源开发游戏，也补充提到尤其是PS3因为生产成本降低而开始降价，可能会大幅刺激玩家们对PS3的购买欲，对于PS3他非常看好。虽然在08年初，PS3还是处于亏本卖的状态，不过SCE已经成功降低了PS3的生产成本，再加上PS3的游戏开发环境慢慢成熟，厂商们慢慢摸熟PS3的硬件机能，玩家们应该会看到PS3有不错的成绩——当然这是和田社长个人看法。

如此看来和田社长真不愧是新时代的墙头草的代表人物。但是在竞争日益激烈的时代，第三方如果不做墙头草的话恐怕很难生存下去。与动不动就反水的日厂相比，还是美国人来得实在。所有的欧美第三方几乎都坚持跨机种全平台发展的路线，主机掌机电脑，一个都不能少。在EA、Activision、Ubisoft这些厂商的推动下，PS3获得的游戏数量并不比Xbox360少，而第三方们也由此获利甚多。像《使命召唤-现代战争》系列千万级的销量，只靠Xbox360的版本是堆不出来的（加上PC版也堆不出来）。加上当时未发售的《战神3》等游戏的吸引力，PS3在欧美地区的受欢迎程度逐步提升。

刚才说到PS3降价的问题，让我们看一看这台主机的降价轨迹。从最初发售时候的599美元（60GB），到2007年7月，主机发售只过了半年时间，就降到了499美元。半年内降价100美元，可见SCE下的决心之大，不惜在没有降低成本的情况下赔本赚人气。不过光靠赔本是不行的（DC的前车之鉴摆在那里），为了打开不利局面，PS3开始从硬件成本上进行削减。40G之后的新版机器，取消了兼容PS2游戏的机能，价格也相应降到了399美元。在一些业内人士看来，这个售价也比许多高端的手机便宜多了（和索尼爱立信的品牌相比也是如此）。PS3又有BD蓝光播放功能，又能玩游戏，还能上网，有大容量的硬盘存储等丰富功能，399美元看起来是很超值的。随后SCE年将40GB版本的PS3提升到80G，最后z 2009年发售新的Slim主机，价格再直降100美元，299美元、120GB硬盘的PS3，已经成为许多玩家心仪的选择。从06年到09年，PS3主机的价格降了一半，销量也逐年上升，走出了发售之初的困境。




（未完待续）

NEWS 游戏娱乐的精彩尽在其中！

# 新作游戏发售表！

## Game Release List

二月又到尾声，时间照这样走下去很快就到末日了有木有！小熊期待的《剧院节拍 最终幻想》终于发售了，游戏总体来说很不错，只是歌稍微少一些。另外《阿修罗之怒》也在截稿前几天发售，虽然外界好评不断，不过在我看来本作举例ACT佳作还是有一定距离。下个月新一轮大作高峰就要来了，大家准备好了吗？小熊粗略算一下居然有六七个游戏想入手，每年都有这么几个蛋疼的月份要面对，我要Hold住啊！

### PS3 PlaysSation3

| | | | |
|---|---|---|---|
| 2012年2月 | | | |
| 2日 | ★灵魂能力5 | FTG | NBGI |
| 2日 | 不死之身 | ACT | KONAMI |
| 2日 | ★GT5 Spec II | RAC | SCE |
| 2日 | 龙腾世纪2 | RPG | Spike |
| 7日 | 黑暗领域2 | FPS | 2K Games |
| 7日 | 倒置 | STG | NBGI |
| 7日 | 大地王国 罪与罚 | RPG | EA |
| 14日 | ★烈火战车 | RAC | SCE |
| 14日 | 大满贯网球2 | SPG | EA |
| 14日 | 苍翼默示录 连续变换EX | FTG | ASW |
| 14日 | 终极格斗冠军赛3 | FTG | THQ |
| 16日 | ★二进制领域 | TPS | SEGA |
| 21日 | ★阿修罗之怒（美版） | ACT | CAPCOM |
| 23日 | 死亡之屋 赶尽杀绝 | STG | SEGA |
| 23日 | 少女射击 | STG | Alchemist |
| 23日 | 火影疾风传 究极忍者风暴世代 | ACT | NBGI |
| 23日 | ★阿修罗之怒（日版） | ACT | CAPCOM |
| 23日 | 认真和我恋爱！R | AVG | Minatosoft |
| 23日 | Love Application | AVG | Compile Heart |
| 28日 | SSX | SPG | EA |
| 2012年3月 | | | |
| 1日 | ★海贼无双 | ACT | NBGI |
| 6日 | ★街头霸王X铁拳（美版） | FTG | CAPCOM |
| 6日 | 寂静岭 高清收藏集 | AVG | KONAMI |
| 6日 | 山脊赛车 无限 | RAC | NBGI |
| 6日 | ★质量效应3（美版） | RPG | EA |
| 6日 | 壮志凌云 完全锁定 | STG | 505 Games |
| 6日 | 美国棒球联盟12 | SPG | SCE |
| 8日 | ★街头霸王X铁拳（日版） | FTG | CAPCOM |
| 8日 | 时之利刃 | ACT | KONAMI |
| 8日 | 钢铁之翼 | STG | KONAMI |
| 8日 | 机动战士高达UC | ACT | NBGI |
| 13日 | ★寂静岭 骤雨 | AVG | KONAMI |
| 13日 | FIFA街头足球 | SPG | EA |
| 15日 | 胜利赛马7 2012 | SLG | KOEI TECMO |
| 15日 | 迷宫塔路 遗迹之星 | ARPG | Nippon Ichi |
| 15日 | ★质量效应3（日版） | RPG | EA |
| 20日 | ★忍者外传3（美版） | ACT | KOEI TECMO |
| 20日 | 狙击手 幽灵战士2 | FPS | City Interactive |
| 20日 | ★生化危机 浣熊市行动（美） | TPS | CAPCOM |
| 22日 | ★忍者外传3（日版） | ACT | KOEI TECMO |
| 22日 | ★鬼泣 高清收藏集（日版） | ACT | CAPCOM |
| 22日 | 压倒性的游戏 无限灵魂 | RPG | Compile Heart |
| 27日 | 泰格伍兹高尔夫巡回赛13 | SPG | EA |
| 29日 | 麻将梦幻俱乐部 | TBG | D3 Publisher |
| 其它 | | | |
| 4.3 | ★鬼泣 高清收藏集（美版） | ACT | CAPCOM |
| 4.24 | 虐杀原形2 | ACT | Activsion |
| 4.26 | ★生化危机 浣熊市行动（日） | AVG | CAPCOM |
| 5月 | 马克思·佩恩3 | ACT | Rockstar |
| 11.22 | ★生化危机6 | AVG | CAPCOM |
| 未定 | 战国BASARA HD | ACT | CAPCOM |
| 未定 | ★第二次超级机器人大战OG2 | SRPG | NBGI |
| 未定 | ★最后的守护者 | RPG | SCE |
| 未定 | 死或生5 | FTG | NBGI |
| 未定 | ★合金装备崛起 复仇 | ACT | KONAMI |

### Wii W-i-i

| | | | |
|---|---|---|---|
| 2012年2月 | | | |
| 13日 | 大家的节奏天国 | MUG | NINTENDO |
| 27日 | 口袋妖怪乐园2 超越世界 | ACT | NINTENDO |
| 2012年3月 | | | |
| 11日 | 马里奥聚会9 | ACT | NINTENDO |

### XB360 XBOX360

| | | | |
|---|---|---|---|
| 2012年2月 | | | |
| 2日 | ★灵魂能力5 | FTG | NBGI |
| 2日 | 不死之身 | ACT | KONAMI |
| 2日 | 龙腾世纪2 | RPG | Spike |
| 7日 | 黑暗领域2 | FPS | 2K Games |
| 7日 | 倒置 | STG | NBGI |
| 7日 | 大地王国 罪与罚 | RPG | EA |
| 14日 | 大满贯网球2 | SPG | EA |
| 14日 | 苍翼默示录 连续变换扩展版 | FTG | ASW |
| 14日 | 终极格斗冠军赛3 | FTG | THQ |
| 16日 | ★二进制领域 | TPS | SEGA |
| 21日 | 暴力辛迪加 | FPS | EA |
| 21日 | ★阿修罗之怒（美版） | ACT | CAPCOM |
| 23日 | 火影疾风传 究极忍者风暴世代 | ACT | NBGI |
| 23日 | ★阿修罗之怒（日版） | ACT | CAPCOM |
| 28日 | SSX | SPG | EA |
| 2012年3月 | | | |
| 6日 | ★街头霸王X铁拳（美版） | FTG | CAPCOM |
| 6日 | 寂静岭 高清收藏集 | AVG | KONAMI |
| 6日 | 山脊赛车 无限 | RAC | NBGI |
| 6日 | ★质量效应3（美版） | RPG | EA |
| 6日 | 幽浮 | FPS | 2K Games |
| 8日 | ★街头霸王X铁拳（日版） | FTG | CAPCOM |
| 8日 | 时之利刃 | ACT | KONAMI |
| 8日 | 钢铁之翼 | STG | KONAMI |
| 13日 | ★寂静岭 骤雨 | AVG | KONAMI |
| 13日 | FIFA街头足球 | SPG | EA |
| 15日 | ★质量效应3（日版） | RPG | EA |
| 20日 | ★忍者外传3（美版） | ACT | KOEI TECMO |
| 20日 | 狙击手 幽灵战士2 | FPS | City Interactive |
| 20日 | ★生化危机 浣熊市行动（美） | AVG | CAPCOM |
| 20日 | Kinect皮克斯冒险 | AVG | Microsoft |
| 22日 | ★忍者外传3（日版） | ACT | KOEI TECMO |
| 22日 | ★鬼泣 高清收藏集（日版） | ACT | CAPCOM |
| 27日 | 泰格伍兹高尔夫巡回赛13 | SPG | EA |
| 其它 | | | |
| 4.3 | ★鬼泣 高清收藏集（美版） | ACT | CAPCOM |
| 4.24 | 虐杀原型2 | ACT | Activsion |
| 4.26 | ★生化危机 浣熊市行动（日） | AVG | CAPCOM |
| 5月 | 马克思·佩恩3 | ACT | Rockstar |
| 11.22 | ★生化危机6 | AVG | CAPCOM |
| 未定 | 死或生5 | FTG | NBGI |

### PSV Playstation Vita

| | | | |
|---|---|---|---|
| 2012年2月 | | | |
| 2日 | 仙境传说 奥德赛 | ACT | GungHo |
| 9日 | ★墨鬼 | ACT | Acquire |
| 9日 | ★重力眩晕 | AVG | SCE |
| 16日 | 极限脱出 善人必死 | AVG | Chunsoft |
| 14日 | FIFA世界足球 | SPG | EA |
| 14日 | 音乐方块 电子交响乐 | MUG | Ubisoft |
| 14日 | 黑暗探险 联盟 | RPG | Ubisoft |
| 14日 | 沥青都市 喷射 | RAC | Ubisoft |
| 14日 | 一级方程式赛车2011 | RAC | Codemasters |
| 15日 | 反重力赛车2048 | RAC | SCE |
| 22日 | MMA霸主 | FTG | 505 Games |
| 23日 | 小小克星 改装版 | AVG | PROTOTYPE |
| 23日 | 真实战士 | FTG | SCE |
| 23日 | 忍者龙剑传Σ 加强版 | ACT | KOEI TECMO |
| 2012年3月 | | | |
| 6日 | ★Unit 13 | STG | SCE |
| 27日 | ★寂静岭 记忆之书 | AVG | KONAMI |
| 29日 | 职业棒球之魂2012 | SPG | KONAMI |
| 29日 | 新国王物语 | ARPG | KONAMI |

### PSP Playstation Portable

| | | | |
|---|---|---|---|
| 2012年2月 | | | |
| 2日 | 写真女友 | AVG | Kadokawa |
| 2日 | 永不消失的彩虹 | AVG | Cyberfront |
| 9日 | 永恒的艾塞莉娅 在大地的尽头 | SRPG | Cyberfront |
| 9日 | 幻想水浒传 编织百年之时 | RPG | KONAMI |
| 9日 | 给牺牲者的通告 第三卷 | AVG | BOOST ON |
| 9日 | 维他命X 侦探B6 | AVG | D3 Publisher |
| 15日 | 薄樱鬼 携带版 | AVG | ASW |
| 16日 | ★战国无双3 Special | ACT | KOEI TECMO |
| 16日 | 在天津御空之中 云的彼岸 | AVG | PROTOTYPE |
| 23日 | ★英雄传说 双星闪耀 | RPG | NBGI |
| 23日 | 我是少女漫画家 | AVG | potato |
| 23日 | 粘土人世纪 | RPG | NBGI |
| 23日 | 车轮之国 向日葵的少女 | AVG | 5pb. |
| 23日 | D阶段 白影之章 | AVG | BOOST ON |
| 23日 | 我的朋友很少 携带版 | AVG | NBGI |
| 2012年3月 | | | |
| 1日 | 英雄大战争 极限 | ACT | NBGI |
| 8日 | 永远的艾塞莉娅 在大地的尽头 | SRPG | Cyberfront |
| 8日 | 小魔女帕妃 黑猫魔法店物语 | AVG | Cyberfront |
| 15日 | 胜利赛马7 2012 | SLG | KOEI TECMO |
| 15日 | DJ MAX 黑色广场 | MUG | Cyberfront |
| 15日 | 心跳回忆女生白金版 第三段 | AVG | KONAMI |
| 15日 | 光明之刃 | RPG | SEGA |
| 15日 | 艾尔克罗奈的工作室 | AVG | Idea Factory |
| 15日 | 魔法少女小圆 携带版 | RPG | NBGI |
| 22日 | 薄樱鬼 幕末无双录 | ACT | Idea Factory |
| 22日 | ★如龙 黑豹2 阿修罗篇 | ACT | SEGA |
| 22日 | 妖精的尾巴 杰尔夫觉醒 | ACT | KONAMI |
| 29日 | 心手相连 热带领域 | AVG | BOOST ON |
| 29日 | 艾尔克罗奈的工作室 | AVG | Idea Factory |
| 29日 | 福音公主携带版 | AVG | Cyberfront |
| 其它 | | | |
| 4.8 | 第2次超级机器人大战Z 再世篇 | SRPG | NBGI |

### 3DS 3-D-S

| | | | |
|---|---|---|---|
| 2012年2月 | | | |
| 2日 | 钓鱼3D | SPG | D3 Publisher |
| 7日 | ★生化危机 启示录（美版） | AVG | CAPCOM |
| 14日 | 深渊传说3DS（美版） | RPG | NBGI |
| 14日 | 马里奥与索尼克在伦敦奥运会 | SPG | SEGA |
| 14日 | ★New Love Plus | AVG | KONAMI |
| 16日 | 剧院节拍 最终幻想 | MUG | Square Enix |
| 16日 | 铁拳3D PRIME EDITION | FTG | NBGI |
| 16日 | 极限脱出 善人必死 | AVG | Chunsoft |
| 23日 | 牧场物语 起源的大地 | SLG | MAQL |
| 23日 | 压碎3D | PZG | SEGA |
| 2012年3月 | | | |
| 1日 | 哆啦A梦 大雄与奇迹之岛 | ACT | furyu |
| 8日 | ★合金装备3 食蛇者3D | ACT | KONAMI |
| 8日 | 初音未来 未来计划 | MUG | SEGA |
| 8日 | 女孩RPG 灰姑娘的生活 | RPG | LEVEL 5 |
| 13日 | 星球挑战者3D | ACT | Ignition |
| 15日 | 双重世界 | AVG | D3 Publisher |
| 22日 | 新·光神话 帕尔蒂娜之镜 | ACT | NINTENDO |
| 29日 | ★王国之心3D | RPG | Square Enix |
| 2012年4月 | | | |
| 3日 | 毁灭英雄 | ARPG | Square Enix |
| 19日 | 女孩时尚3D | SIM | Ubisoft |
| 19日 | 地球百科 | ETC | GAKKEN |
| 19日 | ★火焰纹章 觉醒 | SRPG | NINTENDO |
| 19日 | 公主法典 | ARPG | Agatsuma |
| 26日 | ★三国无双VS | ACT | KOEI TECMO |
| 26日 | 海豹宝宝3DS | ETC | columbia |

# 郑重向您承诺：

## 更高星级认证；更多购物保障

| 3DS | 3DS右摇杆 | PSV wifi | PSV 3G | PSV 4G卡 | PSV 8G卡 | PSV 16G卡 | PSV 32G卡 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1180 北京报价 | 1450 北京报价 | 2100 北京报价 | 2450 北京报价 | 150 北京报价 | 245 北京报价 | 460 北京报价 | 780 北京报价 |
| 1160 上海报价 | 1400 上海报价 | 2100 上海报价 | 2450 上海报价 | 150 上海报价 | 240 上海报价 | 460 上海报价 | 780 上海报价 |
| 1150 广州报价 | 1400 广州报价 | 2050 广州报价 | 2450 广州报价 | 145 广州报价 | 240 广州报价 | 460 广州报价 | 775 广州报价 |

| PS3 160G | PS3 320G | Xbox360 | PS MOVE | Kinect | Wii | PSP3000 | iDSi |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1850 北京报价 | 1980 北京报价 | 1750 北京报价 | 450 北京报价 | 850 北京报价 | 1200 北京报价 | 1000 北京报价 | 930 北京报价 |
| 1880 上海报价 | 2000 上海报价 | 1700 上海报价 | 470 上海报价 | 850 上海报价 | 1150 上海报价 | 930 上海报价 | 935 上海报价 |
| 1800 广州报价 | 1980 广州报价 | 1700 广州报价 | 460 广州报价 | 850 广州报价 | 1150 广州报价 | 950 广州报价 | 930 广州报价 |

**● 游戏市场价格广告版**

鉴于市场局势错综复杂，时讯变化迅速， 因此本版广告信息可能与玩家实地购买情形略有出入，请各位希望购物的玩家具体电话垂询各店。本版时讯有效期截止至2012年2月25日。本版广告联系电话:010-64472881

**● 商家信誉星级鉴定说明**

①新加入商家起始信誉等级为3星。②完成相应义务后,商家在本版信誉等级会逐渐增长,每增加到5颗星,信誉级别会升级到“花”级。 ③完成“五花”级信誉度后的商家,将成长为钻石级商家。④每接到消费者一个认证投诉,并未能及时处理,商家信誉将降低一级。⑤连续3个月接到有效投诉或单月超过一定有效投诉后，将在一定时间内取消此商家广告刊登资格。⑥商家一旦被降级或者取消广告刊登资格，将在下期杂志中进行声明。

**● 消费者须知**

所有主机价格变换频繁，以上部分广告刊登价格可能会有变动，外地邮购主机的消费者须提前致电各商家，询问当时的售价，以免造成麻烦。以上刊登的绝大多数价格均真实可信，请消费者放心。另外，消费者一定要向商家索取全套的购物凭证，如果发生产品质量等问题，请备齐所有购物凭证，致电本刊广告部，我们将及时为您处理。投诉电话：010-64472881，或可以用邮寄信件的方式，具体地址见本页上方。

本版仅提供信息参考，请玩家购物前做好询问工作，避免购物过程中出现差错。一旦玩家在与本刊刊登价格信息游戏店进行交易时，发生被欺骗的事情，请将您的被骗事实以书面形式递交杂志广告部。

■投诉地址：北京安外邮局75号信箱

■邮编：100011（请在信封标注“广告投诉”）

■投诉所需准备材料包括：1、个人的具体资料，包括姓名、地址、邮编和联系方式。2、有卖店开具的购物凭证，邮购者请将汇款单据保存好（需将复印件交予广告部）。

## 南京阿童木电玩专卖



本公司创立于1988年，20多年经营已成为集自有产权店面、自主电玩市场、商贸一体的实体公司。质量第一，信誉为本，薄利多销，货真价实。

★PS3薄机(160GB)：1820元 ★PS3薄机(320GB)：1980元
★PS3薄机（破解版160GB）：2180元 ★3DS：1180元
★PS3薄机（破解版320GB）：2280元 ★PSP GO：960元
★360体感：680元 ★360体感带正版游戏一张：820元
★360新版薄机(4G内存)全套：2100元
★PSP3000主机全套：980元 ★Wii完美破解全套主机：1120元
★PSV港wifi版主机：2090元 ★PSV港3g版主机：2580元
★总部/邮购地址：南京市鼓楼区中央路37号（联通大厦对面厚载巷口）
邮购电话：025-83373658 13376081198 收款人：王天智 邮编：210008
★分部：珠江路店 地址：太平北路108号旁（新华海数码广场旁）
★免费体验店：鼓楼厚载巷27号

## 本版广告招商

本版广告现对外广泛招租。凡经营电视游戏、掌上游戏、游戏周边、游戏机维修等业务的商家，均可来电咨询广告刊登业务。本刊广告遵循诚信原则，有意刊登广告的商家请准备好营业执照和法人代表身份证的复印件，以备本刊索取，用于规范双方的责任和义务，保证双方利益。有意者请致电：010-64472881或手机：13810579231 乔先生

已与本刊合作的商家均信誉较高，广大消费者可安心购物，如果万一出现问题，本刊将负责替消费者维权。另外，如有购机方面的问题，大家可以登录电软官方博客：http://blog.sina.com.cn/drgame里面的龙哥热线，我们将为您的购机计划提出合理建议。

## 北京鼎好信诚游戏精品店



本店精修各种游戏机，欢迎来电垂询。
本店网上购物商城：shop33963096.taobao.com

本店仅有北苑路一家实体店，中关村并无分店，请消费者注意辨别。
本店郑重承诺，所售商品均系原装正货。让您在本公司购物省心、放心、安心。
本公司经营各种游戏机配件，PS3、360、PSP正版游戏，价格低廉，如需要请来电咨询!
★日版3DS：1450元，美版：1250元，各类正版游戏，价格电询。
★PS3薄机(破解版)：主机+电源+AV线+手柄+手柄连接线+320G硬盘+说明书：2650元
★PS3薄机(破解版)：主机+电源+AV线+手柄+手柄连接线+160G硬盘+说明书：2480元
★PS3 体感MOVE：700元 ★360体感 KINECT（赠送正版游戏1张）：950元
★新版薄型Xbox360（4G内存）套机＋ KINECT体感装置同捆组合：1750元
★Wii完美破解：主机+双节棍手柄+电源+AV线+感应器+支架+底座 1200元
★PSPGO套机：主机+电源+电池+16G内存+原装数据线+贴膜+说明书：1300元
★PSP2000型经济套装：电源+电池+说明书+耳机+线控+包+挂绳+贴膜+8G棒+数据线+游戏：950元
★PSP3000（6.20破解版）：电源+电池+耳机线控+包+挂绳 +贴膜+8G棒+数据线+游戏：1200元
★XBOX360(双65纳米)简装版:主机+电源+AV线+说明书+原装无线手柄+4GB内存+游戏:1650元
★PSⅡ超薄9万套机：双震动手柄+电源+AV线+完美直读+8M记忆卡+五张游戏：900元
★NDSI套机(红、绿、蓝):主机+电源+触笔+烧录卡+2G卡+原装贴膜+游戏+水晶壳/包(自选)：1350元
★IDSL套机：主机+电源+触笔+说明书+DSTT卡+2G内存+膜+游戏+包+水晶壳：1350元
本店现有各类刻录光盘，PSP经典游戏合集.PSP最新游戏合集.PSP中文游戏合集.PSP最新超清晰电影合集.NDS最新游戏合集.PSP模拟PS游戏，价格欢迎电询!
本店精修各种游戏机XBOX360三红.PSP.PS2.不收维修费.收换件成本费
★电话 010-63274599 手机：13691057756/13810171305/13910796374
★邮编 100012
★本店地址以及邮购地址：北京市朝阳区北苑路42号K酷时尚广场4层B-53号（北辰购物中心对面）
★乘车路线：地铁5号线、运通117路等在北苑路北下车往北走100米即到
★收款人：鼎好信诚公司★QQ：715082041或1048717652

烤场纪律：严禁交头接耳，专心胡编乱造！

# 期末烤场

## 本期考题

题目1.自己无意中总会哼起什么游戏的旋律吗？
出题老师：迷途中苍老

题目2.恋爱游戏可以帮助现实中的情感发展吗？
出题老师：taokaka

考生姓名：小沛　烤号：DROOI　学校：街霸进修学院
密封线外吐槽你就输了

### 作文题目：我就是台中古留声机

我平时没事哼的歌儿很杂，我都不会在意自己哼的啥调儿，反而是周围的人会突然发现共鸣并一起哼哼，例如菜汁。我们俩都属于80后的头一拨儿，小时候看《聪明的一休》、《黑猫警长》、《葫芦娃》什么的，听的大部分都是红歌儿，或者主旋律歌曲等等。虽说记事儿的时候早就改革开放了，后来的大多数“靡靡之音”占据了我脑袋里的音乐库，可现在真正连一句歌词都没忘的反而没几首，倒是什么“东方红太阳升”之类的记得特别牢，没事儿也哼个什么《浏阳河》之类，不是原调儿，有点R&B那种。要么就是《机器猫》、《魂斗罗》的主题曲，反正没有至少20年历史的歌儿我很少哼，于是我觉得自己就是台中古留声机。

### 作文题目：这是什么问题？我很诧异啊！

首先向提这个问题的同学致敬！同时表示：你太年轻了。游戏和现实能比么？我在游戏里能君临天下，现实中连居委会大妈都能管我。游戏里我一骑当千，杀千八百人跟玩儿似的，现实中你给我青龙偃月刀也打不过人家抡板儿砖的。所以啊，游戏里谈个恋爱没啥，要时间有时间，要钱有钱，女友闹脾气可以用特定方法哄，实在不行还能重新读档。就算在游戏里练成了情圣，现实中该过光棍节还照样过。综上我觉得，与其玩恋爱游戏来积累经验，倒不如把玩游戏的时间拿出来追现实中的女孩儿，把买游戏的钱用来给她买个礼物，这样更靠谱儿。

考生姓名：蔬菜汁　烤号：828　学校：蓝翔技校
密封线外吐槽你就输了

### 作文题目：不知道名字但很厉害的样子

那首歌的名字我忘了，很久以前从猴子前辈那里听到的，那天他心情很好，美编头子PT和风林都没有欺负他，他也还没开始减肥计划，过着不忌口的愉快生活。这天下午忽然猴子哼起小曲来，屋子里静悄悄的，只听到他悠扬顿挫的小曲声，让人有点小惊悚，后来这口哨声一直就没断，而且声音越发嘹亮，于是我就深深记住了这个曲子。有事没事也哼唧两声，后来听说这曲子是DQ里的，但一直没确认，有机会一定向猴子请教一下。每当我哼唧起这个熟悉的口哨，就会想起猴子前辈那高耸入云的身姿，本已虚弱的身体也渐渐回复了HP，再多的困难也都不在话下了，这首口哨之歌简直变成了我出场的背景音乐了。

### 作文题目：二次元和三次元是完全不同的两个世界！

如果有帮助的话也只是加强脑补那样的帮助吧，结果根本起不到作用反而会加强中二患者的YY倾向。我曾经有一个同学就是典型的中二病患者，他喜欢玩游戏和看动画，结果一直到了该交女朋友和结婚的年龄都不敢正眼看妹纸，于是果断的，我开始了无良大叔调教计划=真汉纸春爷们儿育成计划。我先帮他克服了天天宅在家的习惯，每天和他一起去玩篮球，然后利用剩下的时间下象棋，最重要的是带他在去大街上溜达，看姑娘，让他对三次元的妹纸产生兴趣，并且可以直视她们。没过几年他果然从二次元回归，现已光荣结婚，并产下一女，祝福他们。

考生姓名：宇多田　烤号：HIKKI-9　学校：UH学院
密封线外吐槽你就输了

### 作文题目：妈妈咪呀！

虽然我个人对《马里奥》没什么兴趣，但游戏中的BGM却留给我很深的印象，尤其是第一关到第二关这样的转变，从轻松欢快的调调一下子变成阴森恐怖，而最让我记忆犹新的就是马里奥领便当之后的声音，现在“妈妈咪呀”还都是我的口头语之一。而游戏中BOSS关卡的BGM是我认为最好的，这次的题目正好问到了点子上，我们总是会不经意哼起一些旋律，而这完全是不经过大脑思考做出的反应，咱这不喜欢水管工的却总在这时候哼哼起那BOSS关卡的BGM，而最有趣的是不管我在什么地方，只要哼哼起这个旋律，身边总会有那么几个人会心一笑，有时候还会有人随声附和几句，可见马里奥在国内的人气真的不是一般的高啊！

### 作文题目：么有发言权的飘过……

看到这个问题我瞬间就石化了，这问题让咱怎么回答？我从来不玩恋爱游戏啊！那么就让我来脑内补完一下：虽然一些玩家在恋爱游戏中可以找寻到符合自己审美的人选，在游戏中感受到爱情的美好，但这终究只是一个游戏，游戏和现实肯定是有所区别的，游戏里只有设定好的程序，但现实中我们要面对的是活生生的人，这样一想游戏实在就太小儿科了。不过从游戏中学几句肉麻的话，或是约会的方法之类的还是很可行的，最后小熊补充一句：还沉迷于游戏或者二次元世界中的单身青年们，不要害怕这个世界，在这里你会找到更多生活的精彩！

考生姓名：赤银　烤号：八云佩　学校：妖击社
密封线外吐槽你就输了

### 作文题目：TMNT！

不知为什么，看完这个题目我一时间哼起的旋律竟是《忍者神龟》的主题曲（87年版）“Teenage Mutant Ninja Turtles, Teenage Mutant Ninja Turtles, heroes in a half-shell, turtle power!”嘛或许不过是个偶然罢了。

其实个人感觉并没有什么特别铭记于心不时哼唱的旋律。因为平时没事的时候都会听游戏动漫的歌曲，没事哼唱的一般都是最近听到过的，或是无意间听到什么歌就不经意地在脑中循环了。再有就是根据当时在玩什么游戏也会哼起相应的旋律吧。话说怪物猎人3里大海龙的BGM真是赞啊！

### 作文题目：楼上三位叔，只能说你们没玩过恋爱游戏

如果你们认为恋爱游戏就是简单幼稚的过家家模拟那就大错特错了。爱情永远是人类文艺作品中最大的主旋律，以此为主题的游戏怎能是简单幼稚的呢？正如其他文学作品一样，一部好的恋爱游戏其中甚至会蕴含着改变一个人人生观、价值观、爱情观的哲理，能将其中好的部分参透感悟的话，某种程度上对现实生活必定有着积极正面的影响。当然，恋爱游戏也分优劣，也有完全没有营养的午间肥皂剧存在，但这不是否定所有恋爱游戏的理由。只要你拥有一颗充满感性的心，相信与一部好的作品的邂逅能为你的人生增添更多一抹的光彩的。至少记住其中一些甜言蜜语和挽回对方感情的方法，没准真的能在现实中拯救你的爱情的说？我有经验嗯。

考生姓名：天天　烤号：13　学校：八十神高中
密封线外吐槽你就输了

### 作文题目：Eyes On Me

咱经常哼的就是这，还有ff9的Melodies of life.灰常好听。如果在走廊或者有回音的地方，可以唱的荡气回肠哦。不过奇怪之处在于只有在心情不好的时候会哼Eyes on me，有缓解悲伤的感觉；Melodies of life在心情开朗的时候哼哼，天空就会变得更加宽广。没能实现的恋情，已经成为过去的记忆，毕业典礼的焰火，白衣女孩，轮回的魔女和城堡。是对王菲的印象造成我认为这是悲歌，还是这首歌和游戏结合在一起的气场呢，很难说清了。

shall i be the one for you? 我可以是那个人吗？

### 作文题目：会有帮助啊。

最早接触的很少有女性向的恋爱游戏，大多是以男孩的身份去追女孩儿。身为女生，会很敏感地体察到制作人是否有在女生反应的真实性上下功夫，好感度反应，害羞反应，愤怒反应。刨除纯啪啪啪的类型，含有恋爱成分的游戏是很有益处啊。连女孩子也会喜欢的，比如樱花大战。大神先生和周围的女孩子打交道有礼有节，也尊重女孩子的意愿。偷偷的说，见识各种类型的女孩子也非这种类型的游戏不可了啊。

和人交往本身是一门很重要的学问，从哪里学只是途径，看书也好看电影也好通过朋友交流经验也好玩游戏也好，只要有一个正向的意愿，都会有好的效果。提问朋友的名字来自苍翼默示录吧，很可爱哦。

*《电击收藏》，用百分之百的努力，带给您百分之百的精彩！*

# 电击光盘精彩抢先看




## 2012年3月下

## 绝赞发售中！

## DVD影像内容

### ●魅力抢眼秀

FIFA街头足球 (PS3/XBOX360) 质量效应3(PS3/XBOX360) 电锯甜心(PS3/XBOX360) MUD FIM世界越野摩托车锦标赛(PS3/XBOX360) 孤岛惊魂3(PS3/XBOX360) 马克思佩恩3(PS3/XBOX360) 真人快打 (PSV) 终极刺客：赦免(PS3/XBOX360) 特殊行动：一线生机(PS3/XBOX360) 泰戈伍兹高尔夫PGA巡回赛13(PS3/XBOX360) 虐杀原形2(PS3/XBOX360)

### ●自制MV欣赏

幻想水浒传：百年交织

### ●动画主题曲

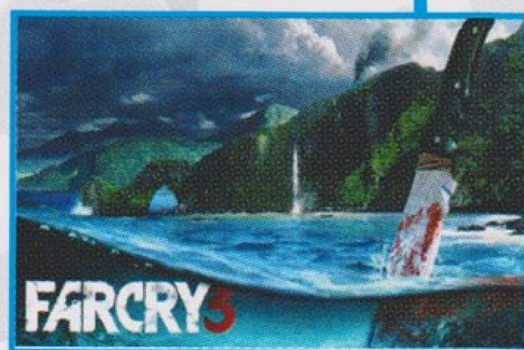
NEW LOVE PLUS

### ●任天堂官方视频

王国之心3D梦降深处

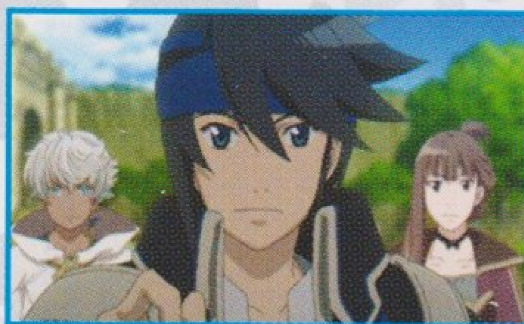
### ●特别收录（光盘内附赠内容）

PSP游戏《幻想水浒传：百年交织 》
《神秘海域3 德雷克的骗局》原声音乐
《使命召唤8：现代战争3》原声音乐
《阿修罗之怒》高清壁纸
等精彩内容（详情请见光盘内）




### 30Min 孤岛惊魂3》华丽登场 《特殊行动：一线生机》火爆战斗

《孤岛惊魂3》终于放出了消息，在《孤岛惊魂3》中，玩家将会扮演Jason Brody。在这个没有法律、暴力才是真王道的原始天堂中，玩家将决定整个故事的发展。玩家所作出的选择，包括与谁战斗、与谁结盟都会影响到剧情。在游戏中，玩家扮演的Jason Brody将在这个人性已经泯灭了的孤岛上杀出一条血路。《特殊行动：一线生机》是一款第三人称射击游戏。讲述的是发生在精英作战队伍三角洲特种部队队长身上的故事。Walker被派往曾经富得流油如今却肆虐着恶劣的沙尘暴，城市已成废墟的国家迪拜的心脏地带。



### 15Min 自制MV欣赏 幻想水浒传：百年交织

《幻想水浒传：百年交织》 是KONAMI经典RPG《幻想水浒传》系列的最新作品，游戏以108名角色为卖点，主角与众多同伴展开一场轰轰烈烈的冒险故事。游戏中玩家可以自由选择喜好的同伴随行，一同踏上冒险之旅。游戏的各个角色有神谷浩史、福山润、能登麻美子、杉田智和等大家耳熟能详的名声优献声，而主要的剧情、事件也都是完全语音的，想必不会令各位玩家失望。此次，《电击收藏》带来了游戏自制MV，里面还有游戏的主题曲《The Giving Tree》，由石川智晶演唱，歌曲十分好听。喜欢这个歌曲的玩家们可千万别错过啊！

### 15Min 本期热点 精彩不断

《电击收藏》精彩不断，本期《电击收藏》收录了很多精彩的内容， 包括《神秘海域3 德雷克的骗局》和《使命召唤8：现代战争3》原声音乐以及《阿修罗之怒》高清壁纸。看到这是不是迫不及待了呢？另外本期附赠的PSP游戏则是《幻想水浒传：百年交织》，游戏的大地图界面相当别致，整个世界被画作了一张地图，随着游戏流程的推进逐渐展开，各个场景都如同棋子一般分布在地图上，玩家则可在其上自由行动。相信你一定能够体会到这款游戏独有的乐趣的。

### 15Min 精彩CG欣赏 质量效应3

《质量效应3》是科幻游戏《质量效应》系列的第三部作品，游戏主要以角色扮演为主，并融合第三人称动作射击的风格。《质量效应3》中人类故乡太阳系的母星地球危在旦夕，在一个遥远的宇宙外，一群可怕的机器种族开始了他们消灭人类的任务。指挥官的约翰·薛帕德，将担负起拯救地球的重任，他将寻求与宇宙内的所有文明联合起来对抗这个神秘的外来种族。这期我们带来了《质量效应3》“夺回地球”超震撼视频，一起去看看吧！

### 15Min 动画主题曲 NEW LOVE PLUS



相信各位宅男和不是宅男的玩家都知道DS平台上的《LOVE PLUS》这款经典恋爱游戏吧！其发售时可谓是在广大玩家中掀起了一股强劲的“爱相随风暴”，而在今年的2月发售的《NEW LOVE PLUS》是KONAMI在3DS平台上推出《LOVE PLUS》系列最新作。本次《NEW LOVE PLUS》会是完全重新开发制作的新作，人物旧为小早川凛子、高岭爱花和姐崎宁宁3人。当然，借助3DS的机能强化，画面、对应的人物动作都会得到大幅强化，玩家可以看到更为细致的画面及细微的动作。相信这会吸引更多的玩家的青睐，此次也为大家送上游戏的主题曲动画，希望玩家能喜欢。

**《电击收藏》，诚征各方玩家的精彩创意**

**如果您愿意为我们的节目增光添彩，那就赶紧秀出你自己吧**

**●如果您对节目有任何建议 或意见，请认真填写“闯关族的家”中附带的回函卡，以便我们能够尽快改进，将节目做好。**

**●如果您有好的创意，或者希望在光盘中收录您的节目（如达人影像等），请致电：010-64472920**



电子游戏软件 VOL.319

让清纯之恋与你相随